







Herausgeber und für den Inhalt verantwortlicher:
Leszek Chmielewski, Prager Straße 92/11/12, 1210 Wien, Österreich
@Mail: retrozx@gmail.com
Klubkonto (Inhaber: Bernhard Lutz ):
KTO.: 546143, BLZ: 54862500 (VR Bank Südpfalz, Sitz: Landau)
SWIFT-CodeGENODE6K, BIC-CodeGENODE61SUW

Ausgabe 217

2. Quartal 2009

# Vorwort zu dieser Ausgabe.

SPC Wiederauferstehung?

Wolfgang Haller, unser verehrter Clubpräsident hatte bedauerlicherweise vor etwa einem Jahr einen Schlaganfall erlitten, was an sich schon eine Große Katastrophe war. Ich kenne ihn persönlich sehr gut, und und verbindet eine Freundschaft, weswegen ich tief betroffen bin. Zu dieser Katastrophe kam dazu dass Niemand wirklich bereit war eine Regelmäßig erscheinende deutsche ZX Spectrum/ SAM/ ZX81 Zeitschrift herausbringt. Die eine Sonderausgabe war zwar ganz Nett, aber auf längere Sicht benötigen wir etwas regelmäßigeres. Da ich abgesehen von Thomas Eberle einer der wenigen Leuten bin, der sich das nicht nur zutraut, sondern auch entsprechende Erfahrung auf dem Gebiet vorweisen kann, habe ich mich kurzerhand entschlossen mich auf diesem Gebiet zu betätigen. Jedenfalls solange Wolfgang dazu noch nicht in der Lage ist. Wolfgang erholt sich stetig, aber es könnte noch dauern bis er vollständig genesen ist.

Ach, im März war viel los. Zuerst habe ich mich entschlossen das SPC Clubinfo weiter zu führen, und begann eine Testausgabe zu produzieren, dann die Forever Demoparty in Trencin, wo es ein paar interessante Begebenheiten gab, wie z.B. der Zufall dass in der Schule wo provisorisch die Party stattgefunden hat (nachdem das andere Gebäude trotz Partyzusage verkauft wurde), ein Roboterclub im Keller seinen Sitz hat, und ein paar Retro-Computing Interessierte mit großen Augen die Party, von der sie nichts wussten, verfolgten...

Ich muss gestehen, dass ich immer noch schwer beschäftigt bin. Zwar bin ich derzeit Arbeitslos, aber dennoch treibe ich das Projekt „Retro-X“ weiter voran. Zusätzlich will ich noch ein paar Spiele für den Spectrum schreiben (einige der Projekte liegen schon zu lange auf Eis), die dann auf Scene+ erscheinen werden.

Die Motivation: Es gibt derzeit kein vollwertiges deutsches Info für den Spectrum nachdem Thomas Eberle mit „SUC-Session“ voreilig aufgehört hat (das Beiblatt das mit Scene+ kommt, ist alles andere als Umfangreich zu bezeichnen).

Bernhard Lutz wollte auch das SPC Clubinfo weiter führen, indem er Artikel Online stellt, aber da es technische Probleme gab, entschloss ich mich die Sache in eigene Hand zu legen. Dabei ist mein Ziel das beste aus SPC Clubinfo und SUC-Session in einem Magazin zusammenzufügen.

Das beinhaltet das schöne Layout und Sektionen, sowie SAM Support des SPC Clubinfos, wie auch die unverzichtbaren News und Leserbrief ecke der SUC-Session (Natürlich nur die Briefe die explizit abgedruckt werden sollen). In diesem Sinn ist das mehr ein Hybridprojekt als eine Fortsetzung der guten alten Werte.

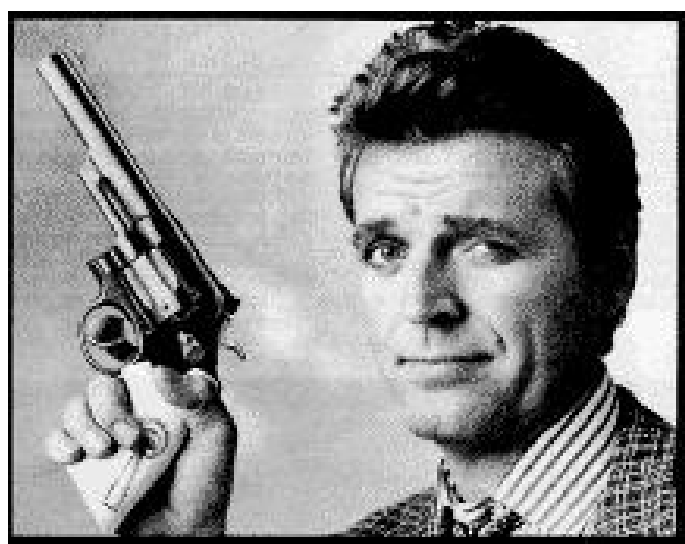
Dennoch möchte ich darauf hinweisen dass das Magazin nicht ohne Eure Mitarbeit überleben kann. Ein Schatten seiner selbst, mit nur 4 Seiten, darf das Projekt nicht werden (Siehe Beiblatt zu Scene+).

Zur Hefterstellung verwende ich das Open Office. Daher wenn mir Jemand Artikel schickt, ich kann alles akzeptieren, von einfachen txt, rtf, bis zu doc und odt.

Noch ein paar Worte zu Kosten der Clubmitgliedschaft:
Silber: Ein Jahr (+PDF Magazin) kostet € 8,-
Gold: Ein Jahr (+Gedrucktes Magazin): € 20,-

Wolfgangs versprochene Senkung geht sich leider nicht aus, denn in Österreich ist alles teurer als Deutschland, nicht nur die Post, sondern auch Papier und Fotokopierer.

Euer Leszek Chmielewski – LCD



*Vertrauen sie mir, ich weiß was ich tue!*

SPC Ressurection?

This is the first test issue of SPC-Magazine, after Wolfgang Haller was not able to continue it anymore, and nobody other was willing to take over this job.

It was a hard month, with the Forever demo party and the decision to produce the SPC club info.

I myself do not have much free time due the work on Retro-X and some Spectrum games, but at least I will try!

In this magazine I try to combine the excellent layouting and SAM Support of SPC magazine, and some features of the SUC-Session.

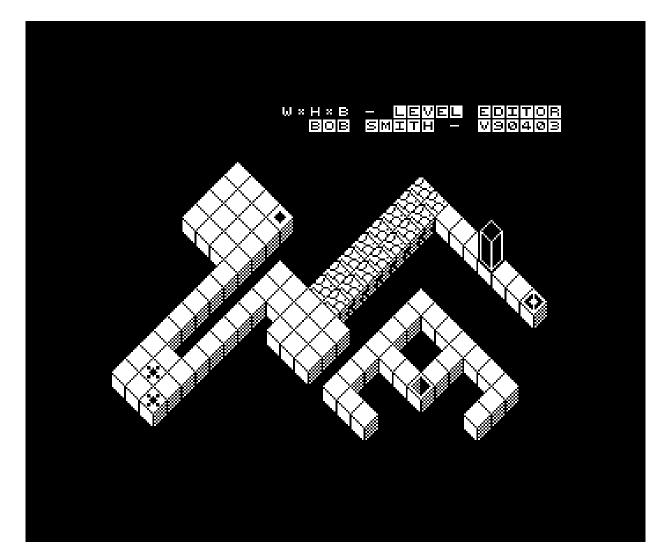
Please keep in mind: The project cannot survive without the help of all ZX Sceners

And now a few words about the costs of the Membership:
Silver: one Year+PDF zine: € 8,-
Gold: one Year+Paper zine: € 20,-
I can't keep Wolfgangs Price, because anything is more expensive in Austria than in Germany.

Yours:
Leszek Chmielewski

## Neuigkeiten

### Steinumleger




*W*T*B mit hübscher Isoähnlicher Optik*

Bobs (Bob Smith), bekannter Spectrum Spiele Programmierer von Spielen wie Stranded oder splATTR arbeitet derzeit an einem neuen Spiel mit dem Titel W*H*B. Dies wird eine Umsetzung des Denkspiels Cuboid/Bloxorz für den ZX Spectrum 128 werden. Das erste Demo sieht schon sehr viel versprechend aus. W*T*B ist übrigens die Formel zur Volumenberechnung eines Quaders, nur falls Jemand fragt.

### Wer ist der Wolf

Ein bislang unveröffentlichtes 3D Construction Kit Spiel von Malcolm Kirk ist vor kurzem aufgetaucht. Die Chancen stehen gut dass es demnächst auf World of Spectrum verfügbar sein wird. Es handelt sich dabei um ein Horror-Abenteuer.




*Loups Garoux - Der Werwolf lauert schon*

Auch dessen in dem Spiel angekündigter Nachfolger „Dead by Dawn“, welcher erst 2009, also gut 16 Jahre nach Loups Garoux fertiggestellt wurde, und ebenfalls ein 3D Construction Kit Horror Abenteuerspiel ist, hat sich auf YouTube blicken lassen. Download hoffentlich demnächst auf der World of Spectrum Website. Versprochen hat er es mir jedenfalls.
http://www.youtube.com/watch?v=vDMzk5ZAXBY



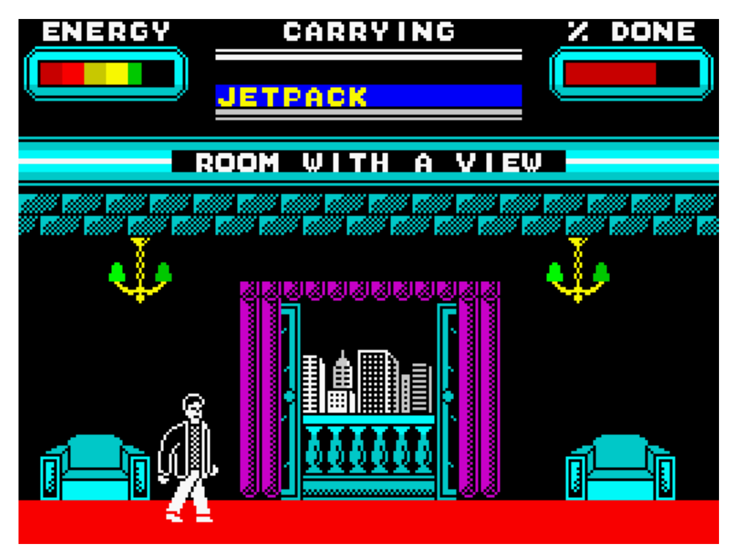

*Dead by Dawn – Zombiealarm.*

http://www.youtube.com/watch?v=TV21PXlZFZ0

### Geniales Werkzeug!

Der ZX Basic Compiler wurde nun vom Boriel in der Version 1.1.2 zum Download freigegeben. Es wurden Fehler beseitigt und neue Funktionen hinzugefügt. Unter anderen gibt es jetzt die Ucase und Lcase-Funktionen, Hex und Hex16, Multikeys zum auslesen gleichzeitiger Tastenbetätigungen, und viel mehr. Python 2.5 oder höher wird benötigt, eine MSI Installer Version ist verfügbar.

### Wolkenkratzer des todes




*Skyscraper of Doom - Hübsche Aussicht*

Der polnische Coder Rafal Miazga, der schon (unter anderem nicht ganz Jugendfreie Spiele wie z.B. Chicks&Bricks oder Holiday in Amsterdam veröffentlichte, stellte sein nach Jahren fertiggestelltes

Action Adventure namens Skyscraper of Doom auf World of Spectrum ein. Es spielt in der Zukunft in einem brennendem heruntergekommenen Hotel, und erinnert ein wenig an Dizzy.

**Frogger kehrt zurück**

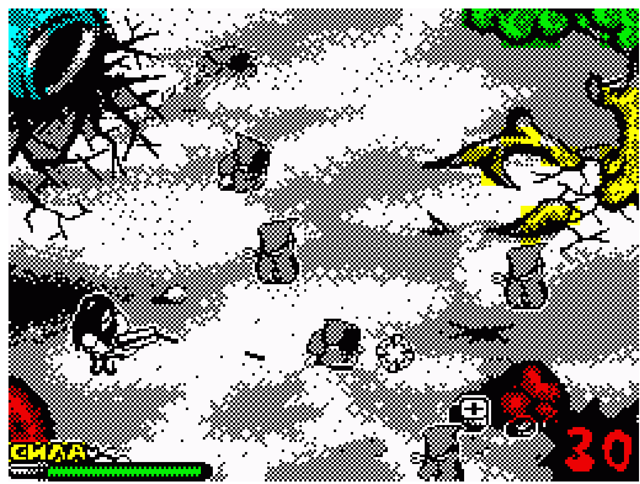
Millionenfach überfahren und totgeglaubt, kehrt eine klassische Figur der Spielegeschichte zurück auf den Spectrum. Auch wenn man sich mit dem Protagonisten schwer identifizieren kann, so ist Frogger immer noch ein sehr beliebtes Spiel.




*Frogger - Kann denn nicht endlich einer anhalten?*

Dean Hickingbottom zeichnet sich dafür verantwortlich. Er hat das Spiel 1992 auf dem Amstrad CPC geschrieben und für den Spectrum portiert, aber erst 2009 konnte er die Dateien dann wieder finden.

**Star Wars Episode 1 kommt doch nicht.**




*Star Wars Episode 1*

Schade, aber das Star Wars Episode 1 Spiel aus Russland kommt nicht, weil der Coder wichtige Programmteile (Animations – code) verloren hat, und diese nicht mehr neu programmieren will. Ich habe die Preview-Version mal angespielt, und finde das Spiel zwar recht nett, aber nicht sensationell.

**Golf in 2D**

Der Wunderknabe programmiert und programmiert, kein Ende in Sicht. Vor kurzem erschien sein neuestes Spiel: Albatrossity. Es ist ein 2D-Seitenansicht Golfspiel mit einem Golfball der bestimmte Eigenschaften annehmen kann: Gummi, Metall oder Kleber. Spielt sich wie alle Programme von




*Albatrossity - "Ball", "Rubber", "Hole"... Das hört sich nicht ganz jugendfrei an.*

Cauldwell, übrigens hervorragend!

**Neues Retro Magazin**




*Retroaction - Das neue Retro Magazin*

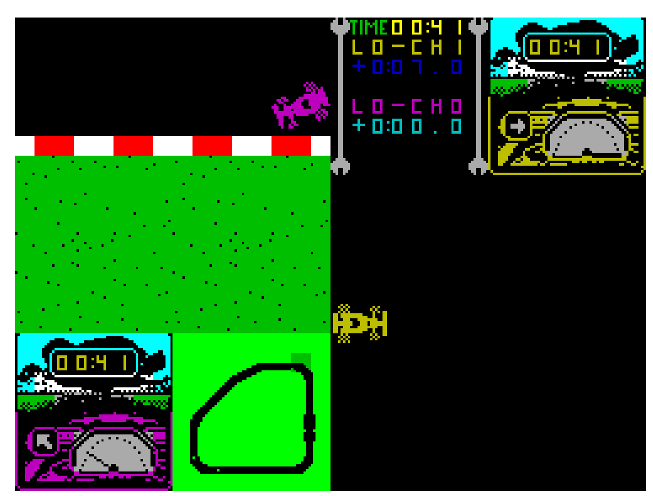
Ein neues PDF Retro-Magazin ist erschienen. Erscheint vierteljährlich, und beinhaltet eine Menge Remakes, aber auch Reviews und Previews von Software, welche auf Retro-Plattformen läuft. Download auf: http://www.retroactionmagazine.com/

**Retro-X bald nicht mehr Alpha**

Das Retro-X ist in der letzter Alpha-Version erschienen: Alpha 8. Ab der nächster Version hat es dann endlich den Beta-Status. Der Code hat erneut eine Beschleunigung erfahren und beinhaltet viele

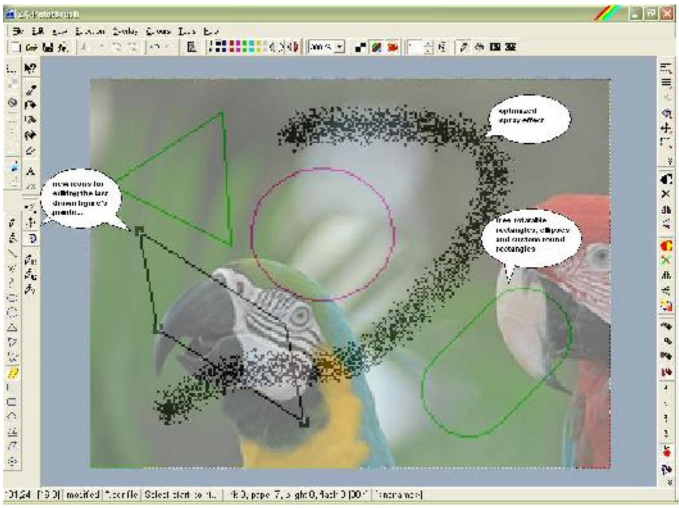
neue Features und Bugfixes. Unter anderem wurde der Painter stark überarbeitet.

**Geschwindigkeitsrausch**
Metalbrain, besser bekannt als der Mann hinter SevenuP, und das Emuzone Team haben ein neues Autorenn-Spiel für den Spectrum und MSX geschrieben. Es erinnert ein wenig an das „Slicks“ von Codemasters. Der Titel ist „I Need Speed“, was eine Anspielung auf „Need for Speed“ sein dürfte. Ein Modus für zwei Spieler ist integriert.



*I need Speed - Kein Aufruf zu Drogenkonsum.*

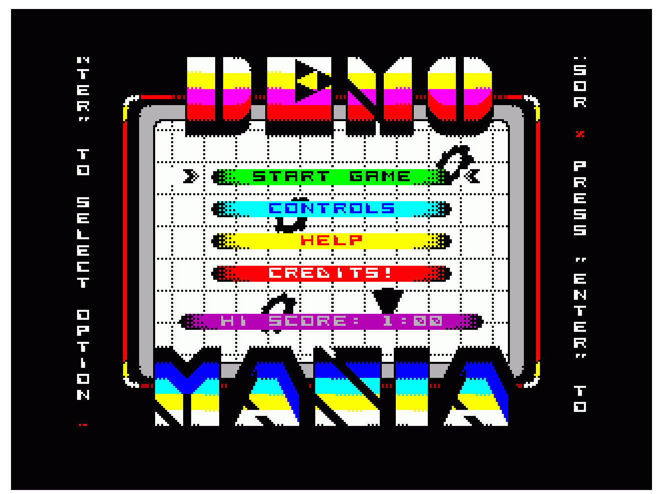
**Farbenverschmelzung**
Claus Jahn, mit dem ich in Kontakt getreten bin, hat gerade die neueste Version von ZX Paintbrush 1.3.0 fertig. Unter anderem gibt es eine art von Genlock wie bei Retro-X, nur dass alle Farben halbtransparent werden, anstatt dass nur ausgewählte Farben durch ein PC-Bild ersetzt werden müssen. So kann man die PC-Bilder noch besser nachzeichnen, auch Import wurde besser. Außerdem baut er Gradients und Rotation ein.



*ZX Paintbrush - die neueste Version*

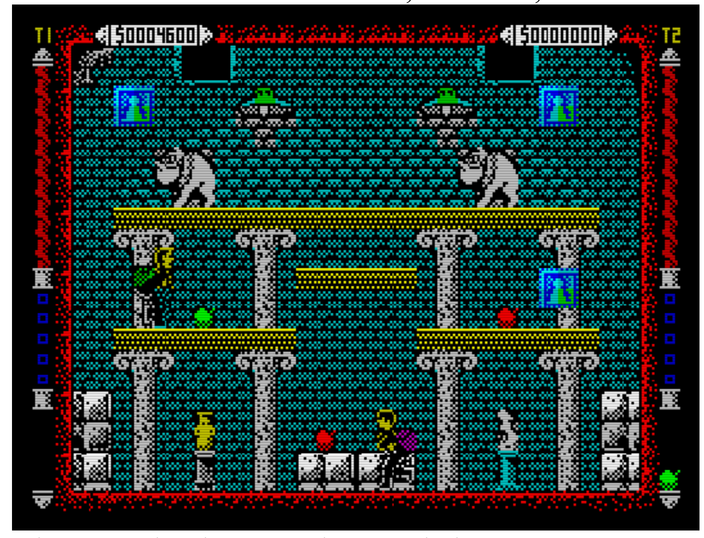
Wieder mal ein exzellentes Werk von Claus.

**Neues Spiel aus der Demoszene**
Also so langsam werden wir von neuen Spielen überschwemmt. triebkraft & 4th Dimension & olly_bfox die für sensationell gute Demos bekannt sind, haben ein neues Spiel geschrieben und herausgebracht. Die Spielidee ist zwar sehr simpel aber sehr gut umgesetzt. Durch die Menge an Sprites die gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind, sind ein eindrucksvoller Hinweis dafür dass hervorragende Coder hinter „Demo-Mania“ stecken. Leider kann man das Spiel nicht länger als 4 Minuten spielen, da es zu hektisch wird. Download ist unter http://pouet.net/prod.php?which=52542 zu finden.




*Demo Mania, sehr hübsch anzusehen.*

**World XXI Soft meldet sich zurück**
Zwei Schüler einer Diebesschule müssen weltweit einbrechen um ein verhauenes Exam zu retten. http://ws.vtrbandaancha.net/
Das Spiel bietet eine farbenfrohe Grafik am Spectrum 128, und ist nur als Download (TAP und TZX) käuflich zu erwerben. Preis: €3,50 oder 5,- Dollar.



*Thieves School - Lasst die Hunde los!*

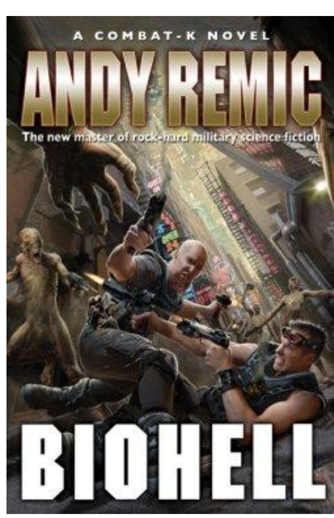
**Spectrum 16K → Pentagon 512K**

Velesoft hat ein neues externes Speicherinterface entwickelt, mit dem man den Spectrum 16K zu Spectrum 128K verwandeln kann. Mit einem 512K Speicherbaustein ist sogar ein Pentagon 512K kompatibler Modus möglich. Details finden sich auf: http://velesoft.speccy.cz/zx/external_128kb_upgrade/index.htm

Alle RAM-Seiten sind übrigens Fast Memory.

**Die Bio-Hölle kommt!**

Der Buchautor Andy Remic, der die Novelle „Biohell" geschrieben hat, bekam drei Offerte dass sein Roman versoftet wird, doch anstatt dass das Spiel von einem PC-Programmierteam für eine moderne Plattform umgesetzt wird, nahm Andy als Spectrum-Fan die Sache selber in die Hand und veröffentlicht das Spiel selber für... den ZX Spectrum 48K als Text Adventure.




*Die Buchvorlage, das Cover.*



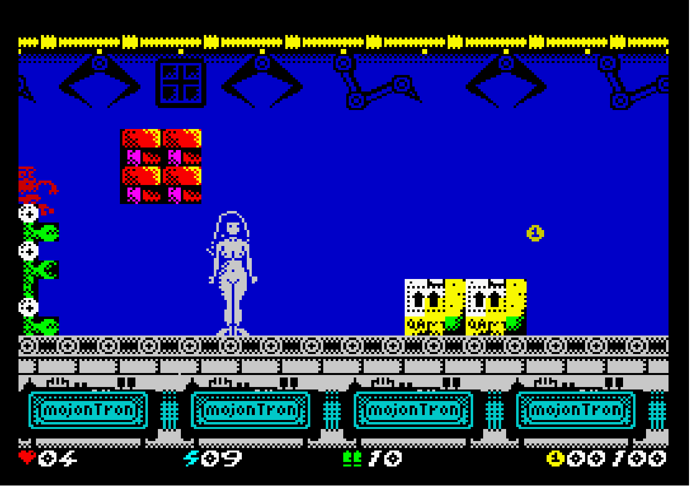

*Biohell - das Adventure*

In dem Buch geht es um Schwarzmarkt – Nanobots die injiziert werden, aber statt Menschen zu verbessern, verwandeln sie diese in Zombies. Man spielt den Protagonisten Franco Haggis, der herausfinden muss was unseren Planeten in eine Welt voller Mutanten und Mörder verwandelt hat. Das Spiel wird kostenlos ab Mai auf der Webseite des Autors verfügbar sein:
http://www.andyremic.com/

Quelle:http://www.sfx.co.uk/page/sfx?entry=cutting_edge_biohell_game_for

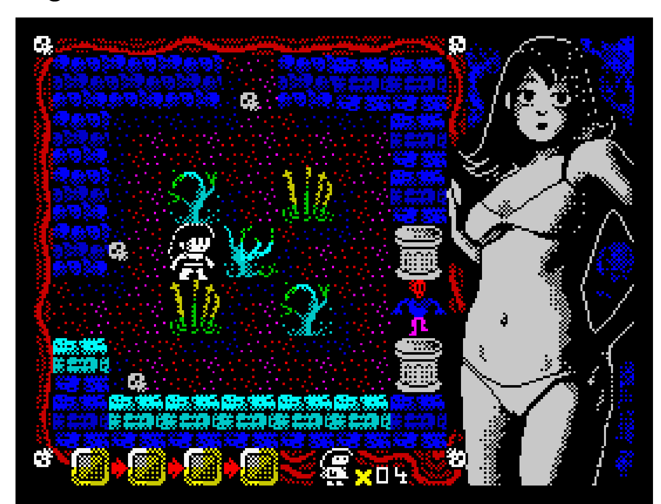
**Mein Gott! CEZ lebt!**

Nachdem CEZ GS ja wie angekündigt, demnächst zu existieren aufhört, haben sich ein paar der Stammprogrammierer zusammengesetzt und dann kurzerhand beschlossen ein Nachfolgeprojekt zu starten. Ein erstes Werk dieser Kooperative ist bereits fertig. Und wie könnte es anders sein? Es ist ein neues Phantomas-Spiel (siehe Test in dieser Ausgabe). Dieses wurde gleichzeitig für Spectrum 128, 48 und Amstrad CPC entwickelt. An weiteren Titeln wird bereits gearbeitet. Weitere Informationen auf:
http://www.mojontwins.com/




*Ein weiteres Projekt in der Mache*

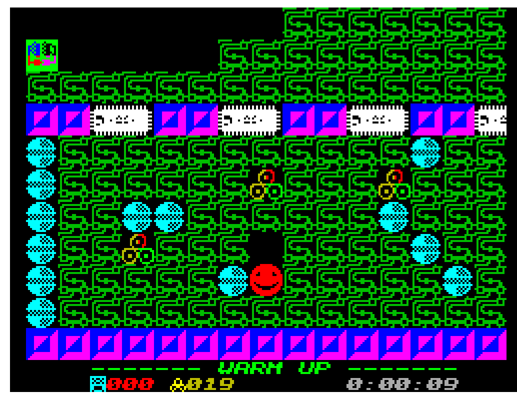
Und als ob das nicht genug wäre, wurde auch der Z88dk Source code zu Phantomas veröffentlicht. Bei diesem Neuaufkommen an neuer Software könnte man glatt „Your Sinclair" wiederbeleben!



*Seit Phantomasa scheinen leicht (un)bekleidete Mädels gefragt zu sein. Nichts dagegen!*

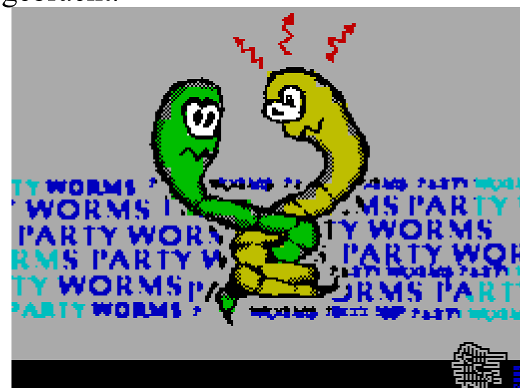
Ich schätze mal dass die nächsten Ausgaben von Tests zu neuen Spielen überflutet werden könnten, was aber nichts Schlimmes ist. Ganz im Gegenteil, es ist sogar sehr erfreulich dass der Spectrum immer noch lebt. Vielleicht sollte man sich das Z88dk etwas genauer anschauen.

**Steine und Elektronen**
Supaplex ist ein neuer „Boulder Dash“-Klon von Triumph Game Labs, basierend auf dem vom Cronosoft vertriebenen Megaplex (£2.99), jedoch ist der Download kostenlos. Auch wenn „Boulder Dash“ inzwischen ein wenig ausgelutscht wirkt, so hat dieses Spiel ein paar interessante Ideen eingebaut. Reinschauen und eine Runde spielen kann nicht schaden!




*Noch lacht er...*

**Anglerausflug...**
Total Computer Gang hat ein neues Spiel für drei Spieler unter dem Titel „Party Worms“ herausgebracht.




*Sie haben sich nicht lieb!*

Das Spiel erinnert zwar an Tron, jedoch werden im Gegensatz dazu die Würmer keine unnatürlichen 90° Kurven fahren, sondern weichere. Aus dem Grund ist das ausweichen um einiges schwieriger.



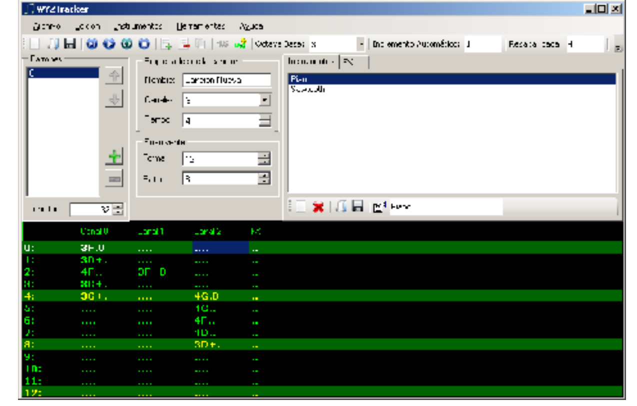

**Mutierte Würste**
Während der „Byte Back 2009“ hat das Autorenteam Jonathan Cauldwell, Matthew Westcott, Miguel Angel und Mat Corne ein neues Spiel geschrieben, in dem es ähnlich wie bei Lemmings zugeht. Man Steuert bei „Banger Management“ diese Charaktere (Würste, Tassen, etc.) indirekt, und muss sie zu einem bestimmten Ausgang lotsen, von der die Bestellung für sie kam. Lässt man den Kunden zu lange warten oder die falsche Bestellung zukommen, ist dieser verärgert.




*Ja! Es sind tatsächlich nur Würste!*

**Unter den Hunden**
Es war nichts mehr los auf der Multiplatform Retrogaming Seite „Home of the Underdogs“. Das letzte Update war 2006, dann, 2008 Datencrash und das ganze Archiv war offline. Dann als logische Konsequenz, war der Betreiber pleite. Doch nun scheint wieder Leben zurückzukommen. „Home of the Underdogs – It returns“ ist ein Projekt welches anscheinend von einem neuen Team geleitet wird. Ein paar Downloads gibt es bereits. Die Adresse ist:
http://hotud.org/

**Il musico de la AY**
CEZ GS haben den Soundtracker veröffentlicht, den sie am PC für ihre Musikstücke in Spielen verwenden.



ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/tools/pc/WYZTracker.0.2.19.zip

# Boriels ZX Basic Compiler.

Auf der Suche nach einem guten ZX Spectrum Compiler habe ich schon einiges ausprobiert, meistens Programme die auf dem Spectrum laufen. Meine Favoriten waren bisher USCHI und HiSoft Basic, mit denen ich schon so einige Programme entwickelt habe. Aber inzwischen verlagerte sich meine Programmentwicklung auf den PC, weil es bequemer ist. Jedoch bin ich in Assembler nicht so gut, dass ich viel mit TommyGun Entwicklerumgebung (http://www.users.on.net/~tonyt73/TommyGun/) hätte anfangen können, und Z88dk (verfügbar auf http://www.z88dk.org/forum/) war auch nichts für mich, weil von C verstehe ich noch weniger als von Assembler.
Es gab hier jedoch glücklicherweise einen Schub in Sachen BASIC Cross Compiler, also Compiler die auf einer anderen Plattform als die Zielplattform laufen.
BasIn ist z.B. eine Entwicklungsumgebung die das ZX Basic vollständig simuliert, ohne es zu erweitern, was wirklich sehr schade ist. Es bietet mehrere Werkzeuge die bei der Entwicklung behilflich sind, wie Screen Editor mit Import-Funktion (Bmp2Scr und Retro-X nicht unähnlich), Sprite/UDG Editor und mehr. Leider funktioniert der Compiler bei BasIn noch nicht, was sich jedoch ab der nächster Version ändern soll. Dunny, der Autor von BasIn ist da schon dran.
SMAX (http://freestuff.grok.co.uk/SMAX/) sah schon sehr viel versprechend aus, ein dem Visual Basic nicht unähnlicher Syntax mit erweitertem BASIC, Editor, Compiler. Es hätte ein kommerzielles Programm werden sollen, aber leider ist es eingestellt worden. Ein Demo wurde freigegeben, ist aber noch weit entfernt von benutzbarer Version.
ZX Basic Compiler von Boriel hingegen ist bereits hervorragend benutzbar und liegt zur Zeit als ich diese Zeilen schreibe, bereits in der Version 1.1.2 vor, und wird ständig erweitert (d.h. dass die Schwächen nach und nach beseitigt werden). Boriel leistet einen hervorragenden Support in Sachen Fehlerbereinigung.

Der Titel dieses Programms mag etwas verwirrend sein, weil der Compiler mit ZX Basic nicht viel gemeinsam hat, dennoch heißt das von mir beschriebene Programm so. Es orientiert sich viel eher am FreeBasic für den PC, und ist trotz einiger Schwächen ein sehr mächtiger Compiler. Er läuft auf dem PC, Linux und Mac. Ich orientiere mich hier mal an der Windows Version.
Die wichtigsten Adressen die mit dem Compiler im Zusammenhang stehen, sind folgende:

ZX Basic Compiler Hauptseite: http://www.boriel.com/the-zx-basic-compiler/
ZX Basic Compiler Forum: http://www.boriel.com/forum/viewforum.php?f=13
ZX Basic Compiler Downloadseite: http://www.boriel.com/files/zxb/
ZX Basic Syntax: http://www.boriel.com/wiki/en/index.php/ZX_BASIC:Language
PC FreeBasic Seite: http://freebasic.net/

Zuerst einmal, da kein Editor vorhanden ist, muss man selber einen installieren. Ich benutze derzeit ConText (http://www.contexteditor.org/), diesen muss man vorbereiten um den Compiler sowie Emulator zu starten. Welche Einstellungen dazu notwendig sind, beschreibe ich mal hier:

Options → Enviroment Options... → Execute keys
„Add“, dann als Erweiterung folgendes eingeben: „bas“
Bei F9:
Execute: Hier die installierte zxb.exe oder zxb.py Datei finden und eintragen
Start in: %p
Parameters: %n -t -o %p%F.tap -B -a -S 24500 -O 2
(falls das Programm von einer anderer Adresse als 24500 starten soll, kann man das hier eintragen).
Window: Normal
Save: Current file before execution
Use short DOS names und Capture console output auswählen
Bei F10
Execute: Hier ZX Spin Emulator eintragen (ZXSpin.exe)
Start in: %p
Parameters: %p%F.tap
Window: Normal
Save: All files before execution
Use short DOS names und Capture console output auswählen.

Nun ist das Programm vorbereitet und man kann mittels F9 kompilieren und mit F10 das kompilierte Programm starten.

Zunächst einmal habe ich die Geschwindigkeit ermittelt, dazu habe ich mittels Standard-BASIC den Bildschirm mit POKE gefüllt. Hier kam eine der zwei Enttäuschungen: Bei der Version die mit HiSoft Basic kompiliert wurde, kam ein doppelt schnellerer und kompakterer Code heraus. Dass ZXBC größeren Code erzeugt, liegt daran dass ROM Routinen erweitert wurden. Der Vorteil ist dass dadurch die Befehle flexibler sind, Plot, Circle, Draw und Print nutzen z.B. den gesamten Spectrum-Screen. Außerdem soll es möglich sein die Bibliotheken so umzuschreiben, dass der Compiler auch für andere Z80 Rechner compiliert (SAM Coupé, Sprinter 2000, Amstrad CPC, MSX).
Die Unterschiede in der Geschwindigkeit rühren von

der Architektur her, weil nicht nur 8 und 16 , sondern auch 32-Bit Variablen benutzt werden können.
Richtig gelesen! Im Gegensatz zu HSB welcher maximal 16 Bit bietet (abgesehen von Real-Format), beherrscht ZXBC das Long Format, welcher absolut ausreichend für die meisten Anwendungen ist. Quads (64 Bits) wären beim ZX Spectrum sowieso absolut übertrieben.
Nun, ich habe schon die Ausführungsgeschwindigkeit bemängelt, was ich aber bisher noch nicht geschrieben habe ist, dass das Programm Fähigkeiten hat, die diese Schwäche wieder wettmachen. Man muss dafür aber etwas umdenken. Zum einem kann man statt einfache Bytes, ganze Words (Integers) Poken. Die Geschwindigkeit hat sich dabei in meinem Test um den Faktor 1,5 gesteigert. Wem das aber nicht genügt, für den gibt es ein weiteres beim Spectrum eher ungewöhnliches Feature: InLine Assembler. Mit InLine Assembler ist es möglich Programmteile in reinsten Assembler in ein BASIC Programm zu integrieren, als ob es BASIC wäre. Der Vorteil liegt auf der Hand: Während das Grundprogramm leicht in BASIC geschrieben wird, kann man geschwindigkeitskritische Teile gut in Assembler schreiben. Zusätzlich lassen sich so die Binärdaten wie z.B. Grafiken leichter einbinden. So etwas habe ich mir bei einem Compiler schon immer gewünscht.
Weitere Plus-punkte sammelt ZXBC durch die Tatsache dass Includes möglich sind, d.h. Man kann andere Programme an bestimmten Programmpunkten einbinden. Hat man sich eine Bibliothek mit Funktionen programmiert, so lässt sich diese einfach mit #include [once] „Programmname.bas“ einbinden, und für den Compiler sieht es so aus, als ob anstatt des Befehls #include eben jenes Programm im Speicher stehen würde. Auf diese Weise lässt sich z.B. auch das SpritePack2, welches in Assembler geschrieben ist, einbinden.
Doch das ist noch längst nicht alles, denn ZXBC verfügt über einen erweiterten Befehlssatz, basierend wie bereits erwähnt, auf FreeBasic. Zeilennummern gibt es zwar keine, sondern Labels. Wer jedoch weiterhin Zeilennummerierung verwenden will, der darf das. Befehle wie SHL, SHR für Binärverschiebung, IF ELSE, THEN, END IF für Bedienungen, FUNCTION, END FUNCTION für Benutzerdefinierte Funktionen, Makros, Konstanten, Zeiger, die Möglichkeiten sind enorm. Selbst strukturierte Programmierung ist möglich, der Compiler unterstützt WHILE, WEND und andere Schleifenbefehle, so dass man nicht auf GOTO zurückgreifen muss.

Hierbei muss ich leider auf das zweite eingehen, was mir negativ aufgefallen ist: Die Dokumentation! Diese ist schlicht und ergreifend nicht vorhanden. Boriel hat zwar versprochen die Dokumentation ASAP (Bedeutet: So bald wie möglich) nachzureichen, aber bislang ist nicht viel daraus geworden. Doch zum Glück kann man aus der FreeBasic Dokumentation sich einiges zusammenreimen.
Ich denke dass ich einen Editor dafür schreiben werde, welcher gewisse Komfort-Funktionen hat (Syntax Hervorhebung, Autovervollständigung, und vieles mehr), denn das Programm verdient es nicht, unbeachtet zu bleiben, und mit einem guten Editor kann man sicher ein paar Schwächen ausbügeln.

Fazit: Trotz kleinerer Schwächen bezüglich der Ausführungsgeschwindigkeit, der fehlender Dokumentation und Editors, lohnt es sich auf jeden Fall ZXBC auszuprobieren, denn ein mächtigerer Cross Compiler für ZX Spectrum Plattform ist mir bisher noch nicht begegnet. Wer auf die Schnelle mal ein paar Programme entwickeln will, der hat damit ein mächtiges Werkzeug gefunden, welches jedoch etwas Einarbeitungszeit fordert, um sein volles Potential auszuschöpfen. Ich kann es nur empfehlen.

Zusammenfassung:
Positiv:
- Sehr moderne Programmiersprache
- Strukturierte Programmierung möglich
- Verzicht auf Zeilennummern
- Schnellere Programmentwicklung
- 32 Bit Variablentypen, Byte, Float
- InLine Assembler
- Erweiterter Befehlssatz
- Eigene optimierte Bibliothek
- Wird ständig weiterentwickelt
- Kostenlos

Negativ
- Geringere Compilat-Geschwindigkeit als beim HiSoft Basic und größerer Speicherverbrauch (derzeit)
- Kein Editor
- Keine Dokumentation (Wird noch geändert).

Leszek Chmielewski – LCD

**Bewertung**
Bedienbarkeit.................................................6
Nutzen...........................................................9.5
Zukunftsaussichten.........................................9
Technische Umsetzung...................................8
Preis/Leistungsverhältnis.................................10

## Ein Retro-Zeitschriftenarchiv

In Deutschland gab es sehr interessante Zeitschriften, die sich auch mit unserem Lieblingscomputer beschäftigt haben. Wer erinnert sich nicht an „Computer Kontakt“, „Happy Computer“, „Aktueller Software Markt“ oder „Homecomputer“? Es gab noch viele andere, und das Problem ist jetzt, dass man keine dieser Hefte mehr nachbestellen kann.




*ASM - Aktueller Software Markt*

Was soll man da am besten tun? Kaufen kann man die Hefte in seltensten Fällen, weil sie entweder (Sakrileg) im Altpapier landen, oder sich in Händen von Sammlern befinden, die sie nicht leichtfertig verkaufen wollen.

Doch es gibt eine Lösung. Scanner! Schon vor ca. einem Jahr entdeckte ich das polnische Forum http://retroreaders.pl, mit Zeitschriften wie Bajtek, Komputer, diverse Anleitungen, Bücher. Alles auf polnisch, was bereits Probleme bei der Pflichtsregistrierung bewirkt, und öfters in dem platzsparenden aber exotischen Format DJVU. Eigentlich bin ich selbst schon auf den Geschmack von DJVU gekommen und scanne alles in diesem Format ein.

Aber wie sieht es mit den deutschen Zeitschriften aus? Die sind ja bei Retro-Readers nicht dabei.

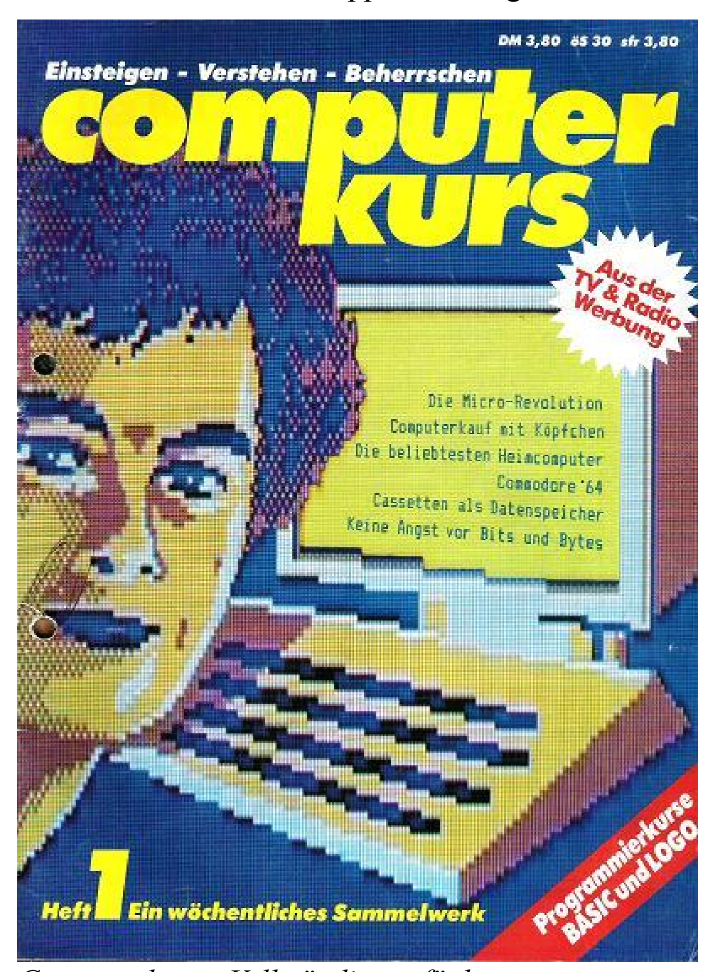
Ein Commodore C16 User der sich C16Chris nennt, hat sich diesem Problem gewidmet, und ein privates Forum mit sehr strengen Aufnahmeritualen eröffnet: http://c16chrisdownload.foren-city.de/

Man muss sich erstmals registrieren und in den Kreis der Mitglieder aufgenommen werden, bevor man etwas herunterladen darf. Die Dateien selbst liegen auf RapidShare im PDF Format vor, und sind passwortgeschützt (Das Password ist aber immer gleich bleibend und wird im Forum mitgeteilt).

Die Archive umfassen abgesehen von Commodore und Spielekonsolen-Zeitschriften auch noch ASM, Compute mit, Computer Kurs, CPU, Computronic, Happy Computer, Homecomputer, Power Play, Run, und noch viele mehr. Es sind zwar nicht alle Ausgaben verfügbar, bis auf wenige Ausnahmen, aber ich bin mir sicher dass das was dort bereits verfügbar ist, viele Spectrum Benutzer in helle Aufregung versetzen wird.

Ich selber habe zwar viele Zeitschriften, konnte aber noch eine ganze Menge für mich neuer Sachen entdecken. Die Registrierung lohnt sich daher auf jeden Fall. Üblicherweise wird man noch am selben Tag freigeschaltet und darf dann alles herunterladen.

Fazit: Ein echter Geheimtipp unter Eingeweihten.




*Computerkurs - Vollständig verfügbar*

Leszek Chmielewski - LCD

## SAM Revival 22 is out

SAM Revival issue 22 features the full commercial game 'Burglar Bob' on the coverdisk. This was one of Jupiter Software's last titles produced for the SAM back in the late 1990s. Also on the coverdisk is a wireframe 3D demo from Thomas Harte who is looking to produce a full 3D engine for the SAM Coupe.
Inside the magazine you'll find all eight pages of news covering all the latest news from around the SAM world, some of the highlights of which include news on the first application that is well underway for use with the Trinity Ethernet Interface. Called 'SAMonline' this application will connect to the internet to get all the latest news for the SAM, as well as offering free software downloadings of new software as well as classic games and old disk magazines. There is also news on the development of the Mayhem Accelerator and also the latest emulator from Simon Owen which allows the SAM to emulate the Commodore VIC-20!




*SAM Revival 22*

Feature articles include a look at what happened to the proposed sequel of Manic Miner on the SAM. The Lower Caverns was to have new graphics, new levels and new music. The Developer Diary features a second article from Thomas Harte who is developing a 3D engine for the SAM.

## SAMflate

Hello all,

I would like to announce immediate availability of a new program:

SAMflate

- an implementation of the inflate decompression algorithm from RFC1951, as used by gzip and other compatible utilities. In other words, it's like gunzip for the Sam.

Note that I have not implemented the compression side - instead you use the standard gzip utility on your Mac/PC/Unix computer to compress a file, and SAMflate running on the Sam will decode it for you.

You can download it here:

http://www.worldofsam.org/freelinking/SAMflate

Source code is also available[1], for anyone who wants to incorporate it into other programs:

http://sourceforge.net/projects/samflate/

[1] At least it will be, as soon as sourceforge admins get around to approving the project

(requires pyz80 for assembly, I took a few shortcuts when writing it...)

Please have a go, and do let me know if you find it useful or if you have any trouble with it!

I'd be especially interested if you have a file it can't decode (there may be bugs in the handling of Block Types 0 and 1 - the code isn't really tested because I couldn't persuade gzip to make that sort of file to try it with! Block Type 2 is the most efficient, and gzip seems to use it for all compression levels 1 to 9, so it's unlikely that anyone will see that problem...)

Cheers,
Andrew

Andrew Collier
http://www.intensity.org.uk/

## Linktipps

**Sprinter 2000:**
http://www.nedopc.org/nedopc/ Devkit für Sprinter

**SAM Coupé:**
http://www.podboy.demon.co.uk/coupe/index.htm
Banzai – Unofficial SAM Technical Manual
http://velesoft.speccy.cz/: Neue Hardware rund um Spectrum und SAM.
http://sam.speccy.cz/: Eine weitere Seite rund um SAM Coupé Technik.

**ZX Spectrum:**
http://zxdn.narod.ru/: (russisch) ZX Developers Netw.
http://www.forum64.de/wbb3/: Ein C64 Forum mit Spectrum-Sektion
http://lcd.forenworld.at/: Das SPC Clubinfo- und Retro-X Forum
http://zxspectrumdev.blogspot.com/: ZX Spectrum developer blog
http://www.z88dk.org/: Z88dk ist eine Eine C-Entwicklungsumgebung für Spectrum, SAM und andere Z80-Computer.
http://opensourcezx.untergrund.net/: ZX Spectrum Open Source Programme.
http://www.arrakis.es/~ninsesabe/pasmo/: PASMO Crossassembler.
http://sysel.webz.cz/index1.html: Speccy Source Lib.

**ZX81:**
http://www.zx81.de/
http://www.se-community.com/app.php?app_id=181&s=5: ZX81 Emulator für Sony Ericsson P800 Cellular-Telefon
http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/forumdisplay.php?f=168: ZX81 Entwicklerforum

**Sonstige:**
http://www.eng.uerj.br/~marcelo/msx/msxvw/: MSX Viewer
http://www.bluemsx.com/: Blue MSX Emulator
http://www.gsarchives.net/index2.php: Game sprite archive
http://www.users.on.net/~tonyt73/TommyGun/: Retro IDE.
http://derstandard.at/?url=/?id=3298971%26sap=2%26_pid=9218347: Retro-Ecke im Standard (Österreichische Zeitung für Intellektuelle, das Gegenteil zu Kronen Zeitung)
http://subotron.com/: Retro gaming shop in Vienna.

## In eigener Sache:

Die Deutsche Spectrum Szene war schockiert als Wolfgang Haller Anfang letzten jahres einen schlimmen Gehirnschlag erlitt. Das war schockierend, da Wolfgang ein guter Freund von mir, und wahrscheinlich den meisten hier, ist.
Er hat die SAM und Spectrum Szene in seiner unvergleichlicher Art und seinem Fachwissen zusammengehalten und aktiv unterstützt.
Der SPC ist eine große Familie für uns alle, deshalb wurde versucht mit einer Sonderausgabe des Clubinfos und Einstellung von Artikeln auf der SPC Webseite, die Abwesenheit von Wolfgang zu kompensieren, aber es ist einfach nicht dasselbe gewesen. Kann ein Adler ohne Flügel fliegen? Nein! Kann ein Land wie Deutschland ohne einen starken Präsidenten existieren? Nein! Kann SPC ohne Wolfgang Haller existieren? Nein! Ich weiß ja dass ich Wolfgang niemals ersetzen kann, aber ich versuche zumindest zu retten was noch zu retten ist.
Sollte Wolfgang mit dem Club weitermachen wollen/können, wonach es aber derzeit nicht aussieht, werde ich alles sofort an ihn übergeben. Solange es aber nicht der Fall ist, gebe ich mein bestes.
Da wären wir bei einem wichtigen Punkt: Vorerst habe ich mich bereit erklärt diese Arbeit fünf Jahre lang zu machen. Was danach passiert, ist von vielen Faktoren abhängig, aber ich bin zuversichtlich dass uns bis dahin etwas einfällt.

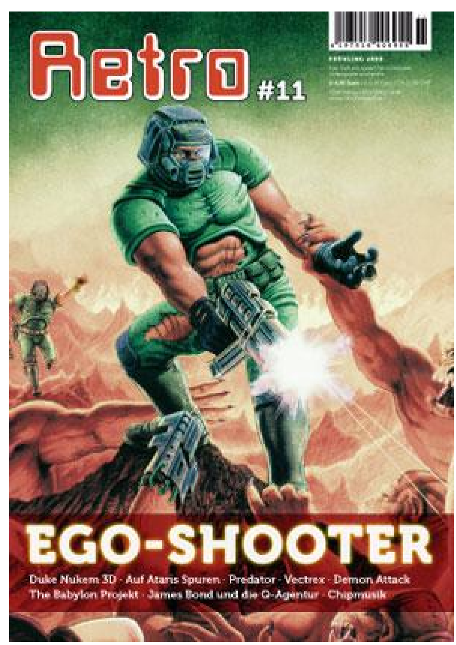
Wo sind die „guten alten Zeiten“ geblieben, wo das Heft noch monatlich erschienen ist? Als Größen wie Helge Keller und Peter Bergmann noch die Tiefen von Diskinterfaces erforscht haben und Adventures gelöst haben (Okay, zumindest Harald löst zum Glück immer noch Adventures!). Als Xterminator und Vision von The Mad Guys sich über Programmierung ausgelassen haben. Eins steht fest: Die deutsche Spectrum-Szene braucht alte und neue Helden, sonst ist ein Überleben in der Zukunft undenkbar.
Wolfgangs Ziel war es einen Zusammenhalt in der Szene zu erreichen, was ihm sehr gut gelungen ist. Aber es gibt Raum für Verbesserungen.
Ich ersuche um die Zusendung vieler interessanter Artikel, z.B. Z88dk/CCZ80 C-Kurs, Assembler-Kurs, und andere.

Wir alle vermissen Wolfgang. Und hoffen, er werde bald wieder gesund. Bis dahin wird sein Platz warm gehalten.

LCD – Leszek Chmielewski

## Retro-Magazin

Hallo Spectrum-Freunde,
zum Glück gibt es noch deutsche Spectrum-Magazine, auch wenn wir eine lange Durststrecke hinter uns haben. Aber natürlich kann man sich auch mal anschauen was es interessantes gibt für die Zeit, in der die Spectrum-Magazine mal wieder nicht erscheinen.



*Retro-Magazin, etwas brutales Cover!*

Hierzu fällt mir das deutschsprachige RETRO-Magazin ein. Anders als andere englische Retro-Computer-Magazine geht es in der Retro um mehr als nur Computerprogramme. Man spricht von digitaler Retro-Kultur und im Magazin wird sehr oft die Brücke geschlagen zwischen aktueller Hard- und Software als auch dem Computergeschehen vergangener Jahrzehnte.

Ganz ähnlich wie die Spectrum-Magazine ist natürlich auch das Retro-Magazin von Artikeleinsendungen abhängig, hier vertraut man aber auf ein eingespieltes Team das nicht selten schon 20 Jahre für die Szene tätig ist. Hierbei handelt es sich allerdings oft um alte Bekannte aus der C-64 Szene, was das Magazin auch etwas C-64-lastig wirken lässt. Ein Umstand der aber auch dadurch begründet ist dass der C-64 mit Sicherheit unter allen 8-Bittern in Deutschland nach wie vor die meisten Anhänger hat.

Neben aktuellen News die aber auch häufig neuere Konsolen und Computer bzw. Computerspiel-Remakes betreffen, werden sehr oft Interviews geführt, ältere Spieleklassiker vorgestellt, Rückblicke auf bestimmte Ereignisse gemacht und ein besonderes Spiele-Genre in allen Details durchleuchtet. Der Spectrum findet hier insgesamt nur selten Nennung, taucht aber immer mal wieder auf. Sicherlich liegt das aber auch daran, das sich unter den Artikelschreibern auch kein Speccianer befindet, viele Dinge um den Spectrum sind in Deutschland selbst unter Retro-Fans im allgemeinen doch unbekannt.

Immer wieder gern gesehen ist die Rubrik „Longplay“ sowie „Tipps und Tricks“. Bei Longplay wird ein aufwendiges Adventure, Rollenspiel oder ähnliches komplette durchgespielt und bei Tipps und Tricks erfährt man doch den ein oder anderen Trick, der auch beim Spectrum anzuwenden ist. Insgesamt erinnert es immer etwas an die immer guten Artikel von Harald R. Lack und Hubert Kracher zur Spielelösung.

Was in der Retro gefällt ist der sehr gute lockere Stil und die große Bandbreite die angesprochen wird. Dass in so einem großen Retro-Bereich der Spectrum nur eine kleine bis gar keine Rolle spielt kennen wir Spectrum-User in Deutschland zur genüge und es wird sich auch nie ändern. Dazu gibt es schließlich Spectrum Magazine. Dennoch kann die Retro eine willkommene Ergänzung sein für alle, die einst zu den Computer-Pionieren gehörten.

Das sehr bunte Hochglanz-Magazin hat in der Regel 96 Seiten und erscheint vierteljährlich. Der Preis ist 6,95 Euro und beinhaltet eine CD – Rom mit Videos, Sounds und Retro-Spielen. Die neueste im Moment verfügbare Ausgabe ist die Nummer 11 mit folgenden Themen:

- Ego Shooter
- Auf Ataris Spuren
- Vectrex
- Predator
- Chipmusik
- Demon Attack
- Die Q-Agentur

Dazu natürlich die üblichen Neuigkeiten aus der Retro-Welt und eine CD-Rom mit 11 Spielen für PC, Mac, Linux...
Ich möchte hier keine generelle Empfehlung abgeben es zu kaufen oder nicht, aber ich denke anschauen sollte es sich jeder mal. Das Heft ist nicht selten im Zeitschriftenhandel zu finden, vor allem in großen Städten. Wer diese Chance nicht hat, kann sich mal online umschauen. Unter www.retromagazine.eu bekommt man einen kleinen Einblick in die Arbeit des Teams und kann auch gleich bestellen.

Viel Spaß dabei und denkt dran: wie bei jedem Magazin ist auch mitmachen gefragt. Je mehr eingesendet wird, desto mehr wird man auch zu seinem Lieblingsthema finden.

Thomas

## The IT Crowd

Britischen Humor ist der Spectrum-User ja gewohnt seit er auf seiner Tastatur beim drücken der Taste P entdeckt hat, das da nicht etwa ein „P“ auf dem Bildschirm erscheint, sondern „PRINT“. Für alle die des englischen mächtig sind gibt es jetzt Gelegenheit sich eine Extraportion Humor abzuholen und zugleich die Sprachkenntnisse zu verbessern. Die Rede ist von „THE IT CROWD“.

Die Serie beginnt damit das eine computermässig völlig unwissende Hochschul-Absolventin einen Manager-Job zugeschoben bekommt. Nicht etwa in einem der tollen Büros im 37. Stock des Hochhauses soll sie aber ihr berufliches Dasein fristen, nein, es verschlägt sie in den untersten Stock, inmitten eines unglaublichen Wirrwarrs...in die IT-Abteilung.

Die Geschichten sind auch ohne großartige Computerkenntnisse zu verstehen, aber man hat natürlich viel mehr davon wenn man zumindest mehr davon versteht als die Jen, die Managerin. Sie Serie arbeitet Klischees nicht auf, sie bestätigt diese. Wohl wird sich nicht irgendein IT-Techniker wirklich so fühlen wie die beiden ITler in der Serie, aber dennoch werden sie von vielen außerhalb genauso gesehen und das macht den Witz der Serie aus. So vergehen endlose Versuche der Managerin, ihre Arbeit als wichtig anzusehen (sowohl vor der eigenen Abteilung, die gar nicht wissen was sie tut als auch vor dem oberen Management, denn schließlich will man ja mal aufsteigen). Roy bekommt seine Probleme mit Frauen nicht in den Griff, die weder ihn noch seine Arbeit verstehen und Moss hat auch ein Problem mit Frauen, vor allem mit seiner Mutter.

Die erste Staffel ist noch brüllend komisch, bei der zweiten habe ich Gefühlt, dass sich die Producer doch zu zweit entfernten vom eigentlichen IT. Glücklicherweise haben die das auch erkannt und machen daher in der dritten Staffel wieder den Schritt in die richtige Richtung.

Alle Folgen wurden von Channel 4, einem britischen Sender gedreht und können auf dessen Webseite angeschaut werden. Allerdings scheint es nur für User aus Großbritannien zu funktionieren. Man findet aber die Folgen auch anders im Netz.

Was macht aber nun dieser Artikel in einem Spectrum-Magazin? Nun, wer hätte es gedacht, es hat tatsächlich etwas mit Spectrum zu tun. Sogar unglaublich viel. Das gesamte DVD Menü der ersten Staffel sieht aus wie ein Spectrum-Spiel. Aber nicht nur, die Credits sind als Spectrum-Listing (mit „Scroll?“ Message) untergebracht und die Spracheinstellungen erinnern an den Start-Screen von Elite. Das ist natürlich noch nicht alles, aber einige Beispiele. In der zweiten Staffel stoßen wir auf ein Mortal-Kombat Menü. Die dritte Staffel habe ich noch nicht gesehen. Aber es sind mit Sicherheit die aufwendigsten DVD-Menüs die ich bis dahin gesehen habe. Ach ja, noch etwas für die ZX81 Fans: In der Serie tauchen auch haufenweise Retro-Computer auf. Der Zeddy darf da nicht fehlen, er steht in einem Regal und zeigt Jen wiedermal, dass sie keine Ahnung von Computern hat.



*Ein Sinclair ZX 81 mit Memopack Erweiterung*

Dieses DVD Menü kann niemand gemacht haben der sich nicht gut mit dem Spectrum auskennt oder auskannte. Allein deshalb ist es schon wert diese DVD zu holen. Gut das es AMAZON gibt, den dort kann man auch englische DVDs bestellen, ohne selbst dorthin fahren zu müssen oder großartig in fremden Währungen bezahlen zu müssen. Einfach mal auf www.amazon.de die verschiedenen Angebote zum Thema „The IT Crowd“ durchschauen.

Viel Spaß

Thomas

## Karneval mit Wolfgang / carnival with Wolfgang

Hallo Freunde vom Wolfgang,

wie versprochen wollte ich nur noch bei besonderen Anlässen eine Rundmail senden. Heute war ich bei Wolfgang zu Besuch, und hatte das Glück, an der Karnevalsfeier teilzunehmen. Wolfgang und ich sind mit allen anderen in einen großen Saal, und dort wurden wir alle geschminkt, es gab Getränke und was zum Naschen, LiveMusik und ein mehrstündiges Programm!



*Wolfgang Haller beim Karneval. Ohne Bart ein wenig ungewohnt!*

Wir sangen die Lieder mit, wobei Wolfgang als Kölner eindeutig im Vorteil war - ich als Nordhesse kann kölnisch nur bedingt verstehen, geschweige denn singen! Es hat Laune gemacht, ihr seht auf den Bildern, dass es eine richtig große Party war!



*Wolfgangs Farbattribute werden gleich neu gePOKEt*

Wolfgang geht es bis auf seine rechte Seite insgesamt prima, er spricht wesentlich besser (finde ich) und war richtig gespannt auf die Feier! Obwohl ich kein Karnevalsfan bin, hat auch mir das richtig viel Spaß gemacht!



*Eine bunte Karnevalsparty. Die Farben sind Speccy-like. Das freut Wolfgang sicher.*

Viele Grüße von Dieter !

---

dear friends of Wolfgang,

as promised, i offered to write again if something important or interesting happens.
I visited Wolfgang today and was happy to join a carnival party together with him. As you can see in the photos, we all were "painted" (i dont know how you call this to have color in the face, but by THIS amount of color its just.... paint!) hehe

We were together in a big room with lifemusic and drinks and all this stuff, it was really funny. They had arranged a program of several hours, and i was happy to celebrate with Wolfgang together, even that i am not a carnival friend at all. But is was such a lovely party,,,,, fine!

Wolfgang was cheerful for my company, especially he had someone to push him around, hehe. His right side is making only poor progress it seems, but he really was enjoying the party and the songs. He had most of the song textes reminded, i (as a cologne-foreiner) was not able to sing those "cologne-dialect" even with a textsheet! Was funny!

regards from Dieter !

## Sinclair Fan Cars

Some people made effords to show their hobby over their cars, this was seen at the JHCon 2008:




I wanted to do something similar, by the way. Sorry about the bad quality, it was taken from a video.

Lothar Ebelshäuser sent in the photography of his own car, with a stylistic Sinclair-Logo on the back. He wrote this text:

Hallo Bernhard,
Deine Idee von einer Weiterführung des SPC Magazins finde ich toll. Wolfgang wird wohl so bald nicht wieder am Club Info arbeiten können. Da wir beide ja schon so lange befreundet sind, besuche ich ihn ab und zu. Es geht alles sehr langsam mit ihm voran. Leider!!!
Obwohl ich in der Vergangenheit ein eher faules Mitglied war, hoffe ich doch, daß ich Dir und Dieter Hucke etwas helfen kann.
Als Anlage ein Foto von meinem Auto, mit Sinclair Aufkleber.




Du siehst, wie verrückt man sein kann.

Viele Grüße aus der Eifel
Lothar Ebelshäuser

## Termine:

**2009:**

**27. +28.06.2009 - Z-Fest (CP/M)**
(http://www.z-fest.de/)
Dorfemeinschaftshaus
Erlenbuschweg 1
34233 Fuldatal-Knickhagen (Hessen)

Unbedingt im neuen Z-Fest Forum informieren, hier findet ihr alle Angaben zu Kosten, Verpflegung, Anreise usw.
Anmeldung erbeten !!

**03.07.2009 – 12.07.2009 - Shucon**
(http://shucon.org/)
9-Tägiger Urlaub in Tschechien in Shumice, unter gleichgesinnten Spectrum-Usern in einem abgelegenen Haus.
Der Preis für die 9 Tage ist 2000,- CZK

**29-30.08.2009 – Wittenberg**
Das Spectrum Treffen in Wittenberg.

**Weitere Retro-Treffen:**
Commodore Meeting in Wien: 17. Mai 2009
http://members.aon.at/commodore-meeting/index.html

Aktuelle Termine finden sich immer auf der SPC Clubseite: http://www.womoteam.de/Clubtreffen/clubtreffen.html

---

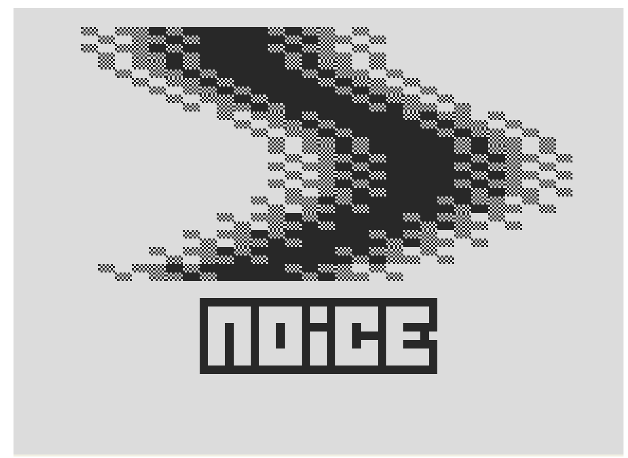
## Kleinanzeigen

Bernhard Lutz hat mich gebeten eine Kleinanzeige zu schalten:
Ich suche jemanden, der funktionsfähige Microdrives sein eigen nennt, da ich in Kontakt mit einem ehemaligen Spectrum-Spiele-Programmierer stehe, der noch Microdrive-Catridges hat auf denen er Source-Code für ein Spiel vermutet, da könnte man mal versuchen, das zu lesen ggf. der Spectrum-Gemeinschaft z.B. über die WOS (=World-of-Spectrum) im Internet zu Verfügung zu stellen. Wenn sich da jemand bei mir unter Email: Luzie@t-online.de oder Luzie67@gmx.de oder Telefon 07272-92107 meldet, würde ich die Verbindung zum Programmierer herstellen, damit der die Microdrive-Cartridges an den Microdrive-Besitzer senden kann.

## ZX81 Ecke

Dank Claus Jahn bin ich nun endlich im Besitz eines ZX81 mit 64 Kb Speichererweiterung. Das hat Folgen. Jetzt kann ich endlich auch bei dieser Maschine mitreden...

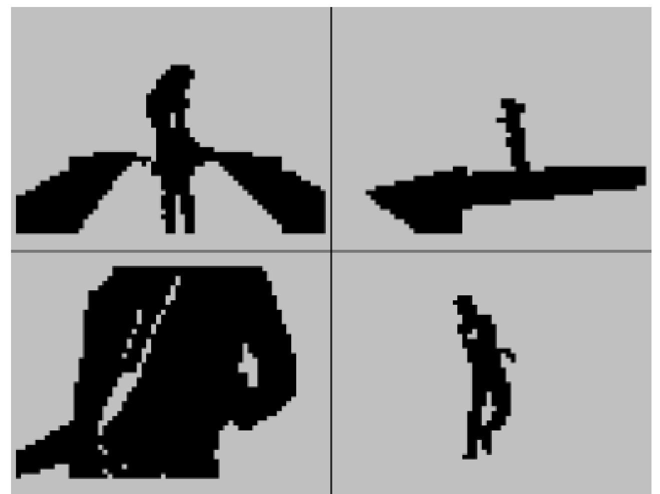
Ein ZX81 Demo namens Severely Limited Capabilities ist erschienen. Ein sehr passender Name. Herunterladen kann man es hier: http://sdw.webhop.net/files/Noice-SeverelyLimitedCapabilities.zip




*Auf dem Spectrum wäre es ein simpler Effekt... Aber es ist nicht Spectrum.*

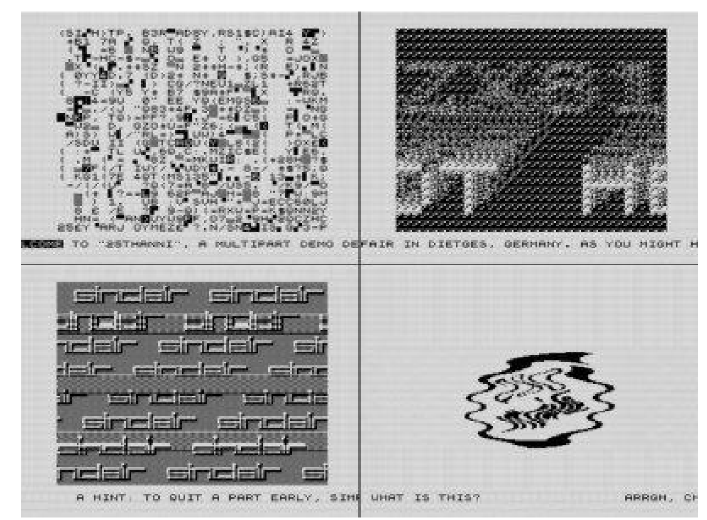
Insgesamt nicht schlecht wenn man bedenkt dass der Z80 75% seiner Zeit damit verbringt, das Display aufzubauen, und nur 512 Byte Größe.

Es sind ein paar Animationsdemos aufgetaucht, in denen mit 12 FPS und jeweils etwa 10 Sekunden Spieldauer, Animationssequenzen gezeigt werden, in nur 16K. Wenn man die Bildschirmgröße von 768 Bytes annimmt, müßte es ohne Delta-Kompression 92 Kb haben, oder aber jedes Frame darf bei 16Kb nur 136 Bytes haben. Nicht schlecht!



*Ein paar Frames aus der Animation*

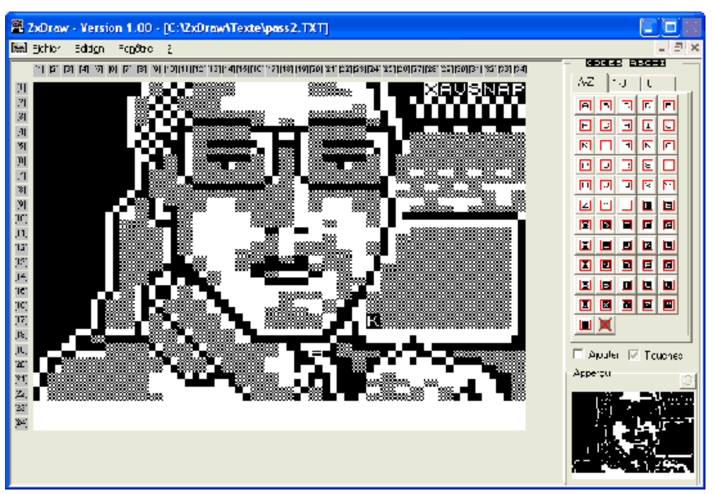
Bodo Wenzel veröffentlichte das 25th Anni demo welches unter der Adresse: http://zx81.republika.pl/25thanni.p herunterladbar ist. Es wird der Hires-Modus benutzt



*Wow, Cool!*

Eigentlich schade dass für den ZX81 nicht öfters neue Sachen herauskommen. Dabei gibt es eine ganz schöne Entwicklungswerkzeuge:



Die Seite ist Französisch, es gibt dort aber interessante ZX81/Spectrum Werkzeuge, es lohnt sich: http://dskcenter.free.fr/zxtools.htmlLCD.

**InPaws**



What is InPAWS?

InPAWS is a tool written using C++, that using a text file with a defined syntax (explained in instruction), creates a .tap file containing a database that may be loaded in any version of Professional Adventure Writing System by Gilsoft (PAWS) for Sinclair ZX Spectrum.

That is, InPAWS allows you to write Spectrum adventure games without using the built-in PAWS editor.

## InPAWS Features

- Generation of PAWS databases in .tap file format using a source code in InPAWS language.
- Allows you to use the graphics and character set generated on PAWS editor.
- Allows you to define and use names for location, objects, messages and flags, so you don't have to remember number.
- Named constants to use on the condacts.
- Comments to improve code readability.
- Support for international characters and any other ASCII codes not supported by PAWS by default: accented characters and any other special character from your language (like spanish Ñ) are allowed to be written straightly on the message text. You just have to tell InPAWS which codes will replace them into the final game (and define the character set accordingly).
- Improved compression algorithm that allows you to create bigger games.
- Messages are defined in the condacts. That is , you can use MESSAGE “Is a pretty pendant” instead of MESSAGE 34 or MESSAGE MesCollar (though these options are also allowed).
- Improved structure of code: connections are defined together with location data, weight, initial location, related words of objects are defined together with the object, etc.
- It is possible to define part of the responses, process, vocabulary, messages as they are needed, not all of them should be defined at the same place.
- Allows the extraction of .Z80 or .SNA files containing a PAWS game to a InPAWS source file.

## What InPAWS cannot do... yet

- 128K mode not supported
- Macros to allow implementation of common tasks
- Many things the author didn't think about! Let him know.

http://inpaws.speccy.org/

There are two example games included with this program, so you can check their syntax and play around before writting a new game.
Because Inpaws is a command line utility, I do't show you any screenshot.
The current version is RC 3 released on 2.3.2009, with even better compression rate and some bugfixes.
If you are a adventure fan and like to write own adventures, this tool is for you.

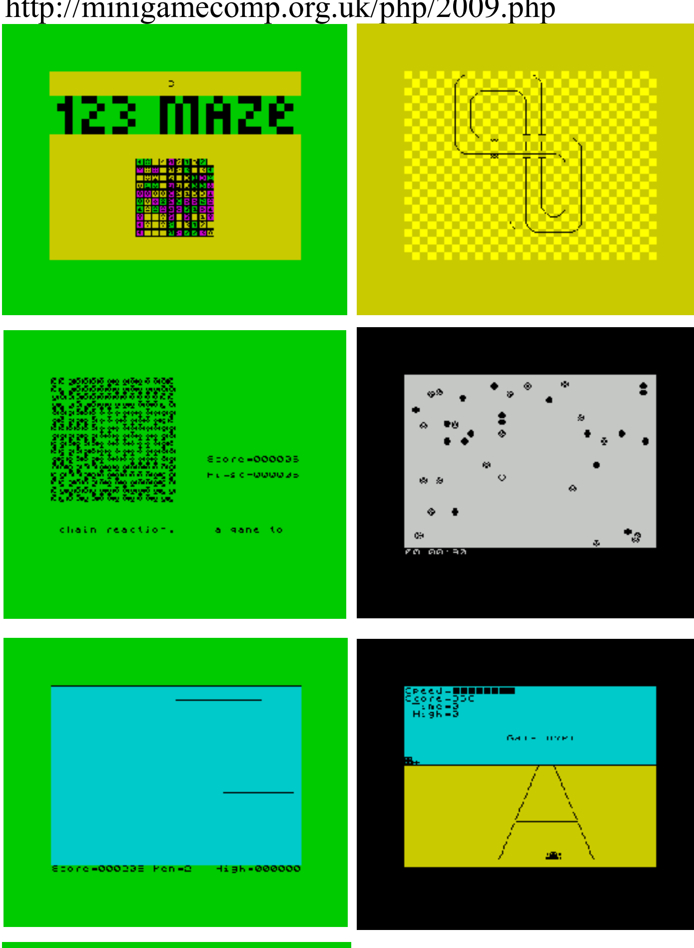
InPAWS ist ein in C++ geschriebenes Werkzeug, mit dem es möglich ist in einer beschriebener Syntax-Sprache Textabenteuer-Spiele für den Spectrum zu schreiben, und sie dann in PAWS zu laden und kompilieren. Das ermöglicht das schreiben von Spielen ohne dass der eingebaute Editor benutzt werden muss.
Es sind zwei Beispiel-Spiele inkludiert, mit denen man das Syntax lernen kann. Ein Pflichttool für alle die Adventures schreiben.

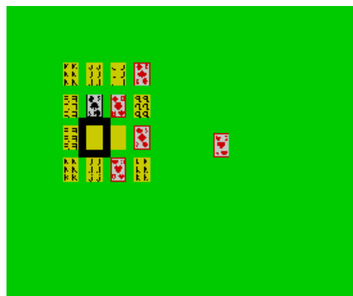
Mastodon&LCD

## Minigame Compo 2009

Unglaublich aber wahr - die Minigame Compo wird wie üblich in der 1Kb Kategorie von Beiträgen von Dr. Beep überflutet:

http://minigamecomp.org.uk/php/2009.php



Wobei man keinesfalls sagen darf dass die Beiträge qualitativ minderwertig wären, das ist nicht der Fall. Die Spiele machen durchaus Spaß.

Ich muss gestehen dass ich selber versucht habe Spiele in nur 1 KB unterzubringen, jedoch waren meine Versuche nicht so von Erfolg gekrönt.

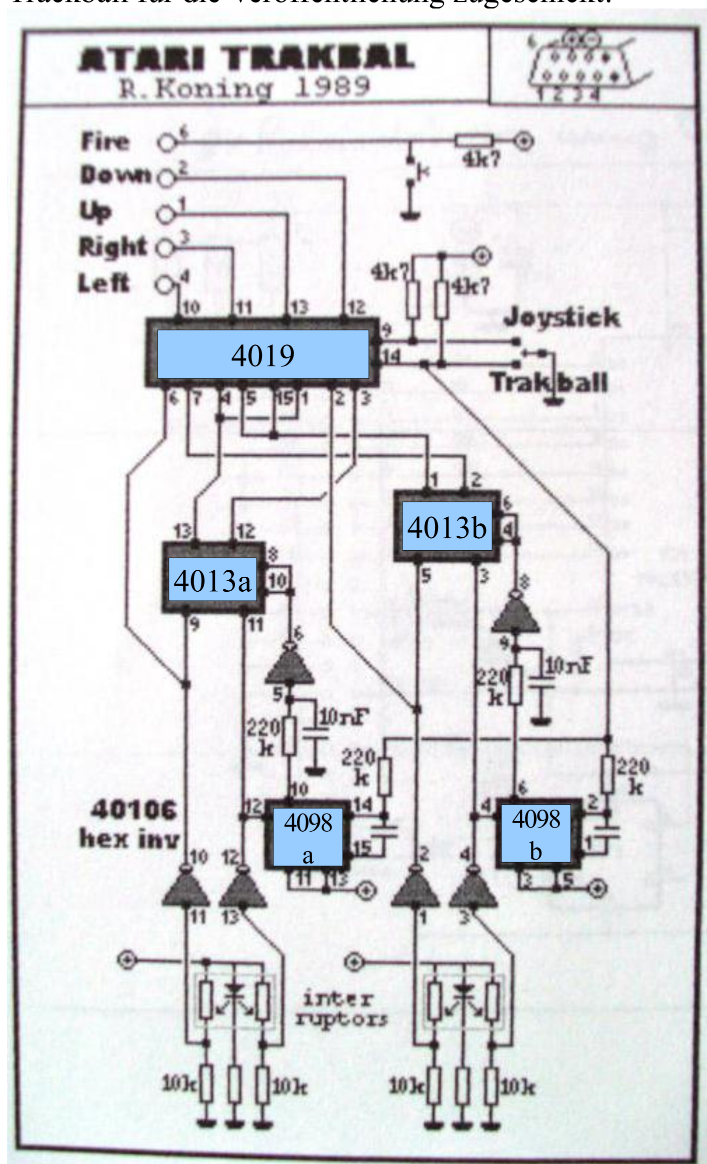
Ganz anders sieht es mit den Programmen von Dr. Beep aus, und er scheint auch der Einzige zu sein, der sich die Mühe macht Spiele in 1 KB unterzubringen. Schade eigentlich. Es wäre viel spannender wenn sich noch andere die Mühe machen würden.

Übrigens, mein kleinstes Spiel hat 10 Kb und ist noch nicht fertig. Ich habe es auf der Forever zu programmieren begonnen.

LCD

## Trackball

Roelof Koning hat mir ein Schaltplan für einen Trackball für die Veröffentlichung zugeschickt:




Für alle die nicht wissen was ein Trackball ist (gibt es solche? Das glaube ich kaum!), Das ist eine Maus auf den Rücken, von der die Signale auch als Joystick Impulse hinauskommen (umschaltbar) (Anmerkung vom LCD: Damit es besser lesbar ist, habe ich mal die Chipbezeichnungen neu geschrieben). Solche Trackballs wurden für Atari XL verkauft und sind zur Zeit nicht im „gut sortierten“ Fachhandel erhältlich.

Die Interruptors sind Fotodioden wie sie in den Lichtschranken handelsüblicher Kugelmäuse vorkommen, also nichts ungewöhnliches. Man könnte dafür seine Bastelkiste durchwühlen, denn da gibt es sicher jede Menge nicht mehr benötigter Nagetiere.

Unter Umständen ließen sich so auch Mäuse für den Spectrum umbauen, auch wenn dort weniger Platz frei ist.

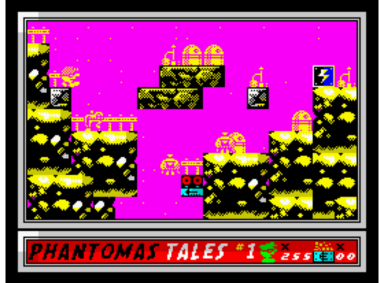
Roelof Koning

## Phantomas Tales #1: Marsport



*Cover art*

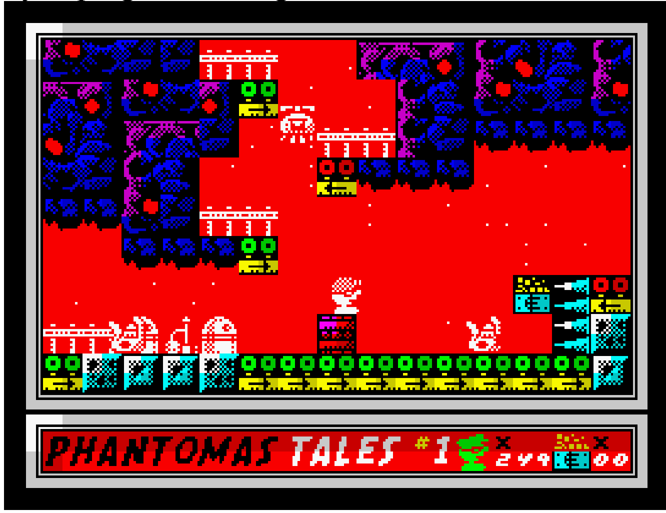
For centuries, rumours about a secret, mythical and mysterious civilization have travelled across the open wide space. Such civilization, inhabiting the dark and dangerous deepest caves from Mars, is dedicated to treasure tons of cubic gold, the finest and purest in the Universe. Nobody has ever seen them, but nobody will deny their existence. They simply "are", but you just "can't see them".



*Phantomas Tales (48K): In game screen*

For years, Phantomas has been tracing such mysterious civilization. Since he decided to give up his life of steal and robbery that he was designed for, after rebelling against his very own and deepest roots, he just wanted to build a place to live and rest forever, far away, on the planet Novgorod, between the basaltic mountains of Ngailhadam and the mercury rivers Hyarespone and Mithralaigáhn. Something that ambitious could only be taken care using the expensive cubic gold from Mars. It would be the last raid for Phantomas, before retiring to have his well-deserved rest after freeing the Universe from the dark conspirators from Andromeda. Almost by chance, Phantomas discovered an intercommunication while he was searching a piece of terrain in the surface of Mars. Laboriously tracing such signal, he could find its origin and discover, full of joy, the whereabouts of one of the mines where the cubic gold was extracted by the legendary unknown civilization.

You control Phantomas. Your goal is getting 20 cubic gold canisters from the secret mines and the chemical mineral extraction plant. Avoid acid wells, rock triturators, extraction robots and some horrible miners from the Kahfre race.
As usual, Phantomas can run left or right and make two kinds of jumps: HIGH jump and LONG jump. You have to master the use of both to success.
Besides the 20 cubic gold ganisters, we'll find battery power-ups. Use them wisely, they will come in handy as you progress in the game!



*Phantomas Tales (128K): Red sky? Is this a russian game or it's really Mars?*

In the ZX Spectrum versions you can use the Kempston Joystick or the keyboard:
**O** *LEFT*
**P** *RIGHT*
**Q** *HIGH JUMP*
**A** *LONG JUMP*

### FX Double Version:

ZX Spectrum users have two different versions of this game with different features. 128K users will have AY music and SFX, and the intro comic. 48K users have a different set of graphics and beeper sound.
FX Red Sky:
This game was coded for the only purpose of having a videogame with red background. Sure, we promise.

Powered by **PSG Player** by **WYZ**, **splib2** by **Alvin Albrech**t & **cpcrslib** by **Artaburu**
Uses **aPPack decompressor** by **dwedit**, adapted by **Utopian** & optimized by **Metalbrain**
Uses **Exomizer 2 decompressor for Z80** by **Metalbrain**
Special thanks to **Artaburu**, **WYZ** & **Augusto Ruiz**

Coding: **na_th_an**
GFX: **Kendroock**, **Anjuel** and **na_th_an**
Musics 128K/CPC: **Anjuel** and **na_th_an**
Musics 48K: **na_th_an**
SFX 128K/CPC: **WYZ**
SFX 48K: **na_th_an**
Porting: **Anjuel**
http://www.mojontwins.com/

Mojonia

## Phantomas Tales #1: Marsport - Test

Zu dem Spiel kann man so einiges sagen, alles hat mit den Phantomas-Spielen von Codemasters angefangen, (Vampire) aber waren diese am Anfang noch grafisch sehr schlicht, hat es das CEZ GS Team immer weiter auf die Spitze getrieben. Selbst in BASIC programmierte Klone waren grafisch immer opulenter. Interessanterweise wurden sogar Spiele mit Phantomasa, dem weiblichen Gegenstück zu Phantomas, herausgebracht.
Auch die Sounduntermalung wurde immer besser. Das einzige was gleich geblieben ist, war die Steuerung und das Grundprinzip. Es ist immer noch ein Plattform Spiel und es gibt immer einen langen oder hohen Sprung.
Phantomas ist ein Held, der Korruption bekämpft, aber dabei seine Taschen füllt, das sollte klar sein, er ist auch als ein Verbrecher charakterisiert, das ist ungewöhnlich! Es gab schon geringere Gründe um Spiele die Verbrecher glorifizierten, auf den Index zu setzen (vor allem wenn Politiker nichts besseres zu tun haben), vielleicht ist es gerade dieser außergewöhnliche Hintergrund, der die Reihe so interessant macht.
Hier will sich Phantomas nach seinen vielen Raubzügen, und Aufdeckung von Komplotten endlich zur Ruhe setzen und die kriminelle Laufbahn hinter sich lassen.
Doch um sein neues Domizil beziehen zu können, fehlt ihm noch etwas Geld. Offenbar hat Phantomas bisher mit seiner Beute nicht allzu sparsam umgehen können. So etwas kann nur mit dem teuren Kubischen Gold vom Mars finanziert werden.
Phantomas fing eine Nachricht ab, und indem er sie zurückverfolgte, gelang es ihm den Ort zu finden, in dem eine verschollene Zivilisation ihr besagtes Gold abbaut.

Doch nun zu dem vorliegendem Spiel: Es ist Bunt, ja geradezu Bonbon-bunt, und die Charaktere sind zuckersüß gezeichnet, aber man darf kein Spiel alleine anhand der Grafik beurteilen.

An der technischer Umsetzung mit Z88dk und SpLib2gibt es nichts auszusetzen. SpLib2 erlaubt keine scrollenden Spiele, aber Phantomas-Reihe hat noch nie Scrolling benutzt, das war auch nie nötig. Mit Scrolling wäre es aber in einem Atemzug mit Turrican II oder ähnlichen bunten Spielen, doch es funktioniert auch so sehr gut.
Die 128K Version hat ein nettes Intro welches die Vorgeschichte erzählt. Dieses ist leider nicht so schön wie z.B. bei „Fire & Ice“ und besteht aus drei statischen Bildern, sehr wenig für 128K.

Wie bei allen Phantomas-Spielen, gibt es zwei Arten von Sprüngen, nämlich lang oder hoch, und der Charakter kann nicht feuern. Das schränkt den Spielspaß nicht ein, denn es geht hier um das aufsammeln von Objekten, und ausweichen vor den Wächtern der verschollener Zivilisation.
Ungewöhnliches Detail am Rande ist, dass die Coder den gesamten Quellcode des Spieles, auch zum Download anbieten. Wer sich also mit dem Z88dk beschäftigen will, der sollte sich dieses Angebot nicht entgehen lassen.
In der heutigen Zeit ist es auch selten dass Spiele für mehrere Plattformen entwickelt werden. Phantomas Tales kommt für Spectrum und Amstrad CPC, und zwar gleichzeitig („I Need Speed“ kam zuerst für den Spectrum, und erst Wochen später für den MSX).
Dieses Spiel lässt die guten alten Zeiten neu aufleben, als die Spectrum-Welt noch in Ordnung war, schon alleine deswegen ist es Pflicht für jeden Spectrum-Benutzer sich eine Kopie herunterzuladen. Egal ob Programmierer, Spieler oder einfach nur Nostalgiker, jeder wird bedient.
Viel Spaß damit!
LCD

**Kritik:**
Meine einzige Kritik an dem Spiel ist, dass es etwas zu hart ist. Laufend verliert man Energie.
Es ist eine beinharte Herausforderung an alle Vollblutspieler unter uns. Man muss sich im klarem sein, dass es kein causal game ist, welches schnell durchgespielt wird. Nein, dafür opfert man Stunden.
Die Programmentwickler haben einen Super-Job gemacht. Nur weiter so!!! Alle drei Daumen hoch!

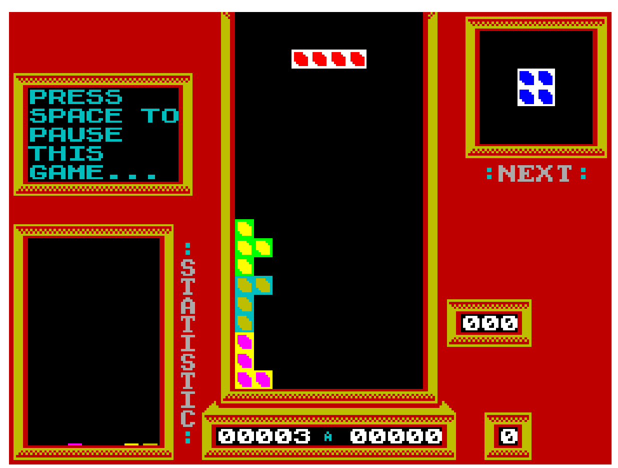

**LCD**

**Bewertung (48K/128K)**

| | |
|---|---|
| Grafik | 9/10 |
| Sound | 6/8 |
| Spielbarkeit | 7/7 |
| Technische Umsetzung | 7/8 |
| Preis/Leistungsverhältnis | 10/10 |

## Spieldesign (Teil 4) – Aufgaben und Story.

Jeder Film und jedes Spiel benötigt zumindest ein Ziel, sowie wenn möglich, eine Hintergrundgeschichte. In Spielen ist es wichtig ein Ziel zu definieren, das man erreichen muss um die Siegesbedienung zu erfüllen. Diese sind, wie wir bereits aus den früheren Teilen wissen, sehr vielfältig. Beim Schach ist es einfach: Den König Matt zu setzen (Der Weg dorthin ist das Spannende). Würde man eine Hintergrundgeschichte zu einem Schachspiel schreiben, käme wahrscheinlich eine Story über zwei sich bekriegende Königsreiche „Whitesands“ und „Blackwoods“ heraus, über tapfere Bauern und Bäuerinnen die hinter die feindlichen Linien vor preschen und befördert werden, oder sogar die Zweitfrau (Königin) des Königs werden, mit tränenreichen Szenen in denen gute Freunde sterben, sich gemeine Fallen ausdenken oder dorthin gelockt werden, den gegnerischen König gefangen nehmen, und dann eine Siegesparty feiern.
Große Publisher engagieren oft Erfolgsautoren die ihnen die Geschichten zu Spielen schreiben, doch ist das wirklich notwendig? Viele Kultspiele kamen gänzlich ohne Hintergrundgeschichte („Pac Man“, „Tetris“), andere kamen nur mit einer rudimentären Story („Space Invaders“), wieder andere sind erst durch die Story zum Kult geworden. Ich sage mal dass eine Story durchaus wichtig ist, um eine Atmosphäre zu schaffen, daher soll man etwas Zeit dafür investieren..




*Eine der Tetris-Varianten, diese ist vom 1986!*

Glücklich diejenigen die einen begabten Autor zur Verfügung haben, der die Geschichte schreiben kann. Bei einem Designerteam muss man diese Aufgabe einem der Teammitglieder auslagern, der Fantasie besitzt. Den One-Man-Teams hier sei aber gesagt dass es absolut kein Problem ist alles alleine zu machen.
Kommen wir zum Spielziel zurück: Bei vielen Spielen gibt es unterschiedliche Wege dieses zu erreichen. Selbst wenn man sich den einen Weg durch eine Unachtsamkeit verbaut hat, gibt es noch immer einen oder mehrere andere Wege das Spielziel zu erreichen. Das Ziel muss aber klar definiert sein!
Analysiert man die vorhandenen Spiele, merkt man schnell, dass das Ziel oft sehr Simpel ist, z.B. einfach nur alle Levels heil überstehen bevor die Levels wieder von vorne mit höherer Schwierigkeit beginnen, alle Gegenstände einsammeln („Jet Set Willy“, „Manic Miner“, Pac Man“), als erster im Ziel sein (Diverse Auto-Rennspiele), Einen bestimmten Punkt erreichen („The Sentinel“), gegnerische Einheiten vernichten („Zulu Wars“, „Battlefield Germany“), Jemanden finden („Captain Blood“) bzw. retten („Pyromania“), oder durch rhythmisches wackeln mit dem Joystick akrobatische Kunststücke vorführen und sportliche Leistung simulierend in die Punkte kommen („Daley Thompson“-Spiele). Bei Prügelspielen macht man die Gegner platt („Human killing Machine“, „Street Fighter II“). Andere Spiele haben wesentlich komplexere Ziele, z.B. bei Rollenspielen und Adventures. „Trap Door“ hat z.B. mehrere Sub-Ziele die erst nach und nach bekannt werden. Und hier ist es wichtig dass das Spielziel zu der Story passt.




*Battlefield Germany (wieso nicht zur Abwechselung mal gegen Amerikaner?)*

Manchmal werden Spieleditoren mit den Spielen mitgeliefert („Marble Madness Construction Kit“), so dass der Spieler in der Lage ist sich eigene Levels und Spielziel zu erstellen wenn er die vorhandenen Levels durchgespielt hat und ihm sonst langweilig geworden wäre. Auch in diesem Fall ist man von Vorgaben des Programms und der Story abhängig.
Merken Sie sich folgendes: Die Ziele müssen keinesfalls immer edelmütig sein, wie z.B. ein Medikament für einen kranken König zu suchen („Journey's End“), sondern auch böse Ziele können

sehr reizvoll sein („Survivor“, „Aaargh!“, „Rampage“, „Thanatos“), oder gar neutrale Ziele wo man weder Gutes, noch Böses tut, sondern nur seinen Job erledigt („Evening Star“). Das Idealste wäre wohl dem Spieler selbst die Entscheidung zu überlassen ob er Gutes oder Böses tun will („Black&White“), aber mit den etwas begrenzten Ressourcen von ZX Spectrum könnte das den Programmierer überfordern. Auf jeden Fall sollte man nach dem erfolgreichen Beenden des Spiels den Spieler belohnen, und zwar passend zu der Story. In einem Spiel das im Mittelalter spielt, könnte man z.B. eine kleine animierte, oder aus fortlaufenden Einzelbildern bestehende Sequenz einbauen, die eine Siegesparty zeigt. Da damals Feuerwerkskörper nicht allzu verbreitet waren, sollte man auf sie in der Animation verzichten. Überhaupt wären auch Zwischenbelohnungen nicht verkehrt, sofern es der Speicherplatz zulässt, mit Zwischenbildern. Manchmal ist die Story eher nur zweitrangig und ein schmückendes Beiwerk, aber ein „Herzlichen Glückwunsch, Sie haben das Dorf gerettet“ sollte das Mindeste sein, was man dem Spieler als Belohnung anbietet. Relativ aufwendige Outros haben Spiele wie „War of the Worlds“ und „Max Headroom“.



*Rampage: Alles niederhauen!*



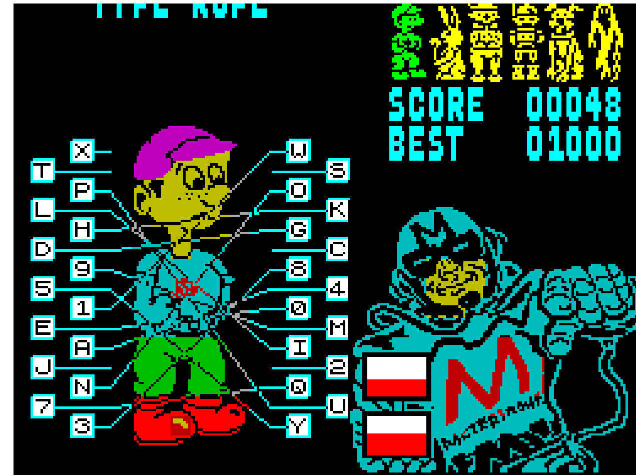
*Axons oder doch Xenon II?*

Für teilweise erfüllte Spielziele kann man den Spieler auch anders belohnen, etwa mit Geld oder Tauscheinheiten, für das er seinem Charakter etwas kaufen kann, wie etwa neue Waffen („Axons“, „R-Type“), wobei allerdings auch das der Story angepasst werden muss. Belohnung mittels Punkten ist zwar die einfachste Art, aber nicht mehr zeitgerecht, da der Spieler damit nichts anfangen kann, außer dass er in die High Score reinkommt. Besonders beliebt sind mehrere Belohnungen auf einmal, z.B. eine Zwischensequenz und dazu ein Gegenstand oder Geld („Final Fantasy III“).



*Final Fantasy III: Dschins zu verkaufen*

Übrigens funktionieren auch alle „Strip Poker“-Spiele mit diesem Belohnungssystem, und das relativ gut. Man bekommt immer mehr nackter Haut zu sehen, und das ist Anreiz genug um weiterzuspielen. Hat man sich aber an allen Belohnungen satt gesehen, wird das Spiel schnell langweilig wenn es sonst nichts zu bieten hat. Bonusbilder mit schlechter Grafik üben auch keinen besonderen Reiz aus. Ein weiteres Spiel mit einem derartigen Belohnungssystem ist z.B. „Type Rope“, wo man in jeden Level ein neues hübsches Bild gibt, dieses ist nicht erotisch, aber dennoch nett anzusehen.



*Type Rope: Ich will die nächsten Bilder sehen*

Nehmen wir mal japanische Spiele unter die Lupe. In überwiegender Anzahl davon spielen Frauen eine Rolle. Man befreit sie, verabredet sich mit ihnen, f***t sie (als Belohnung) und so ähnlich. Nicht selten

kann man eine sadistische Ader ausleben (Bei „Sentimental Shooting“ fliegt man mit einem „Xevious“-Raumschiff über ein riesiges Abbild einer Frau, und schießt ihr die Kleider vom Leibe, ist zwar nicht unbedingt sadistisch, aber krank).




*PC game „Sentimental Shooting“: Die Kleider sind gleich nur noch Fetzen!*

Die Geschichten basieren meistens auf einer Anime-TV-Serie oder Manga. Da die Gesetze in Japan streng sind (nicht einmal ein Zehntel so streng wie in Österreich), sind die unzüchtigen Stellen zensiert, wobei aber jede Menge Uncensor-Patches im Internet kursieren. Manchmal finde ich es recht schade dass so wenige derartige Spiele im Westen erhältlich sind. Auf dem Sinclar ZX Spectrum gibt es meines Wissens nach nur wenige derartige Spiele (z.B. „The Mansion“, „Season of Sakura“, „Runaway City“, „Three Sisters story“). Am SAM hingegen existiert kein einziges derartiges Spiel. Wer sich also entscheidet ein derartiges Spiel zu entwerfen, der hat ein neues Genre für den SAM und Spectrum erschlossen. Grafik- und CPU-Mäßig können beide Computer problemlos das ganze handlen, nur beim Spectrum 48 wird das mit dem Speicher eng, und man müsste Grafiken auf Diskette, Festplatte oder TAP Datei auslagern.




*Seasons of Sakura 16C Version*

Als ich „Jet Set Willy“ zum ersten mal gespielt habe, und die Haushälterin Maria die Spielfigur nicht ins Bett lassen wollte bis alle Gegenstände eingesammelt sind, hat mein Vater gemeint dass das ein pornographisches Spiel sein könnte. Natürlich stimmte diese Vermutung nicht, aber mit entsprechend veränderter Story hätte es hervorragend gepasst. Man hätte da nur noch eine „Ending“-Sequenz einbauen müssen, und das wär's schon gewesen, „Jet Sex Willy“ wäre geboren, und hätte in Österreich nur noch unter der Ladentheke verkauft werden dürfen.
Zu den oft angewendeten Plots gehören „Rette die Welt/das Universum“, „Räche ein Familienmitglied“, und „Rette Dich selbst“. Diese Geschichten müssen nicht unbedingt schlecht sein, aber sie sind dennoch „Ausgelutscht“, so dass frische Geschichten anziehender sind. Je besser die Geschichte durchdacht ist, umso mehr fesselt sie. Bei interaktiven Storys könnte man sehr viele unvorhergesehene Wendungen einbauen, so dass der Spieler mit dem Spielverlauf immer mehr Fragen beantwortet bekommt. Auch muss der Inhalt logisch nachvollziehbar sein, auch wenn darin übernatürliches vorkommt. Wen interessiert schon dass es in Wirklichkeit keine Werwölfe gibt, Hauptsache man bekommt eine plausible Erklärung dafür was der Held/die Helden für eine Aufgabe bekommen haben, die sie zwingt in ein Werwolf-Jagdgebiet zu gehen, oder wieso diese Monster eine Kleinstadt überfallen haben.
Ein ungewöhnliches Plot findet sich z.B. in dem relativ neuen C64-Spiel „Newcomer“ aus Ungarn. Da spielt man einen Neuankömmling in einem futuristischen Gefängnis, und man muss daraus flüchten. Das ist ähnlicher Plot wie bei „The Great Escape“, nur dass die Story wirklich sehr gut durchdacht wurde, und im Spiel sich weiterentwickelt. Ähnliches Konzept habe ich auch bei „Zer Legat“ verwenden wollen. Am Anfang hat man absolut keine Informationen über das Spielziel, man findet aber als Spieler immer mehr Hinweise was in der Vergangenheit passiert ist. Je mehr Informationen man bekommt, umso mehr kristallisiert sich die Aufgabe des Spielers heraus. Es ist zwar eine „Rette die Welten“-Geschichte, doch mit den unvorhergesehenen Wendungen wird das Spiel wieder Spaß machen.
Bleibt noch zu sagen dass man die Geschichte am besten in einem Intro vorstellt, und wenn der Spieler das Spiel geschafft hat, kann man ihm nachher ein Outro zeigen, das macht das Spiel auf jeden Fall interessanter und professioneller.

Wird fortgesetzt... Leszek Chmielewski-LCD

## ZX Spectrum Games after 1993 (3)

**The United Kingdom between 1993 and 1998 Introduction**

Who though, but the motherland of Speccy also had his own story after the half decade of strong declining. The fans of the machine having the vision of the vessel is subsiding, started their own initiatives to save it.
At this time was founded the comp.sys.sinclair newsgroup, some one-man newspaper sheets, "tape-mags" came to created. Different smaller familiar-mood exhibitions were organised, where everyone can show their own developments, novelties, nevertheless it is a hardware or software.
Studying more deeply this era: very tight co-operation developed between the Spectrumists, probably even tighter, as it was before 1993.
Typically, new programs released on used +3 disks or microdrive cassettes concerning they were on shortage.
In a sentence: some keymen's effort was keeping the Spectrum alive in this period.
By name some of them: *Andy Davis* (Alchemist Research), *Lee Tonks* (Cheese Freak Software), *Dominic Morris* (Zack), *Dave Fountain* (Fountain PD), Paul Howard (Impact PD).



*Cascade from Paul Howard*

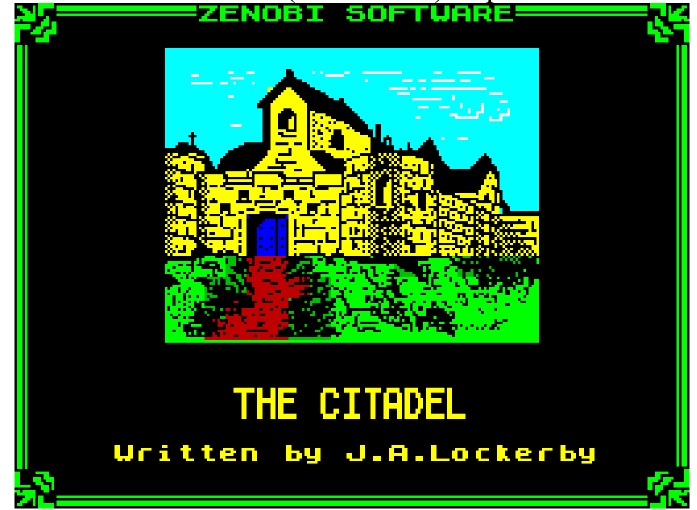
**Weblink:**
➡ Alchemist Research:
http://www.alchemistresearch.com/
➡ Cheese Freak Software:
http://uk.geocities.com/leetonks/

**Publishing of text adventures**

One of the easiest ways of producing software are the text adventures, even if the PAW is at your hands (Professional Adventure Writer). Most of you probably do not know, but ZX Spectrum was a typical adventure platform: in the classic ages, 10% of the published programs were text adventures.
The king of the games was Zenobi Software. In 1982 started their text adventure madness, and until 1997 spreaded the programs. Mostly worked for the 48K Speccies, but some of the works were also for the 128K brother, and some games were available on +3 disks too.
Almost unbelievable, but approximately 280 text adventures were born from different authors of Zenobi. Games were available by postal trade only.
The boss was John Wilson, who was initially started to work as a part-timer, from 1986 gets full time status at Zenobi.




After disappearing of the company, he sells the full collection "Zenobi Adventures CD" for 5 pounds and as well selling out the stocked items of the old tapes.
In the very similar way Dream World Adventures published text adventures up to 1995. As the software demand was decreased sharply, they changed from illustrated adventures (1992-1993) to pure text ones.

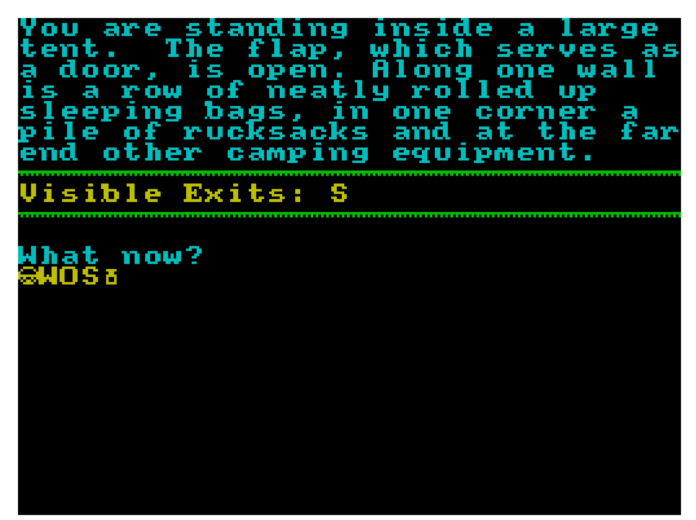



Text only publisher was The Adventure Workshop too. Only 48K programs were offered, so huge

programs have to load separately in different parts. I mean, after completing a level, you get a password. After entering it, you can continue with the second, third or maybe with the fourth part after you loading as a separate program.




Possible to make more easily games than with the PAW? Of course, you have to sell the games of others. This is the method how Adventure Probe Software worked from 1987 to a decade.

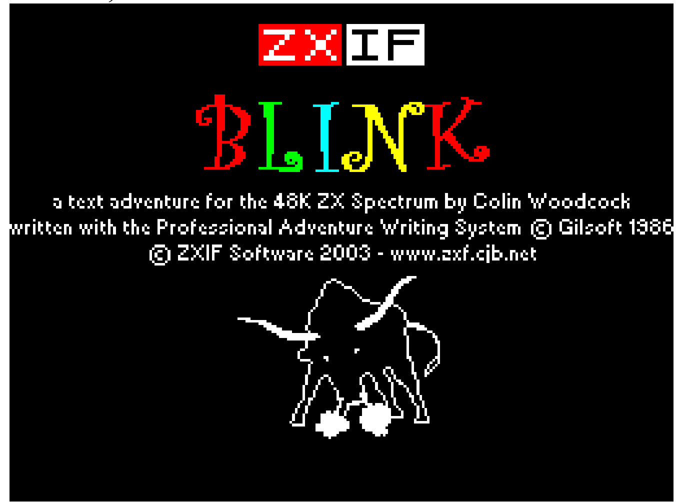



*A Soupcon of Trouble by Probe software*

The text adventure factory on the move again, as ZX Format magazine published Blink in 2003. Another 3 tittles being in progress (43 minutes, Floarea Soarelui, Three Tales of Trethevy). The software "division" of the magazine is called ZXIF (ZX Interactive Fiction). All games will be free and downloadable from the website in .TZX format.

The author initially started to sell the game on original tape also, but demand was too low. If enough demand will occur, little series of ZXIF games will available on tapes again.

The male-female Patrick Furlong-Emiliana Deluca duo in 2007 released the Frontier of Warriors: The Mayday Call titled game. Graphics was done by Emiliana, who is his niece.




This was written for the 48K rubber mate and the adaptation of the man's book with similar title. It is only available as a demo yet. The game is released for the C64 and Amstrad CPC too and written with the Graphic Adventure Creator We cannot expect too much amazing about it, as the editor was written as early as 1985. The final version - by the promise of the author - will be done with a more advanced editor.




*Frontier of Warriors*

The Simon Allan Software covers two mates: Simon D. Allan and J.B. Rogan. They started to write The Land Beyond Time in 1985 and finally it was done until the end of 2006, and released in 2007. The game written for years (decades...) was produced with The Quill Adventure System. Of course, freeware

**Weblink:**

- Zenobi Software: http://www.zenobi.co.uk/
- ZXIF: http://www.zxf.cjb.net/

Richard Tarjan

## Spectrum in Filmen – Peng! Du bist tot!

Peng! Du bist tot! (Arbeitstitel: Der Mikrochip Killer) ist eine deutsche Krimi-Komödie über Hacker aus dem Jahr 1987. Doch was und wo macht ein Sinclair ZX Spectrum in einem deutschen Film, welcher noch dazu den Deutschen Filmpreis 1987 in der Kategorie „Bester Spielfilm“ gewann. So nebenbei bemerkt, gewann die Darstellerin der Andrea Flanegan (Rebecca Pauly) auch den deutschen Filmpreis 1987 als beste Hauptdarstellerin.




*Gummitasten-Spectrum*

Wie man auf dem Screenshot sehen kann, ist der Sinclair ZX Spectrum 48K mit Gummitasten, das eigentliche Gehirn oder Programmierinterface des Roboters Max, welcher sehr Intelligent reagiert. Unter anderem jedes mal wenn er eine nackte Frau „sieht“, mit einem „Au Backe!“. Seine Hauptaufgabe scheint aber das Bier-holen zu sein.
Obwohl der C64 in Deutschland populärer war als der Spectrum, wurde kein C64 verwendet, weil dieser wesentlich größer ist als der Speccy, und wohl deswegen nicht ganz zum Roboter passen würde.
Zur Handlung:
Ein Computerspiele-Erfinder verschwindet spurlos, und mit ihm ein neuer Super-Chip, an dem auch der KGB interessiert ist. Sein Mitarbeiter, der ihn vom Flughafen abholen wollte, und eine amerikanische Lehrerin, die neben ihm im Flugzeug saß, setzen sich auf seine Spur und geraten dabei in ein wildes Abenteuer, in dem sie nicht immer wissen, wer Freund oder Feind ist.– Abenteuer-Komödie nach Hitchcock-Vorbild.
Wer sich jetzt für diesen Film interessiert, der muss nicht gleich in die Videothek rennen um sich eine VHS-Kassette zu holen, denn im Internet-Zeitalter wurde der Film legal ins Internet auf der Seite:
http://en.sevenload.com/videos/h7zCh9p-Peng-Du-bist-tot-1-3
gestellt. Es ist in drei Teile unterteilt. Der Spectrum ist unter anderen im Teil 1 beim Zeitindex 29:47 zu sehen. Alle anderen Teile sind auf der Seite verlinkt




*Max in voller Größe*

Diese Szene ist jedenfalls nicht die einzige, auf der man den Roboter Max mit seinem Spectrum sehen kann. Es sind mehrere Szenen vorhanden, und eines kann ich verraten: Die Begegnungen mit Max können schlimm enden. Nicht nur dass er statt Wundsalbe ein Fläschen Säure holt, sondern es geht noch andere Gefahr von ihm aus.
Hier ist der Film aber unlogisch: Wenn Max die nackte Lehrerin sieht, wieso reagiert er auf sie, zwar auf die übliche Weise, schießt aber dennoch ausschließlich auf Geräuschquellen?

Weiterführende Links:
http://en.sevenload.com/videos/xAKrBUd-Peng-Du-bist-tot-2-3
http://en.sevenload.com/videos/A3gMuN8-Peng-Du-bist-tot-3-3

http://de.wikipedia.org/wiki/Peng!_Du_bist_tot
http://www.imdb.com/title/tt0091742/

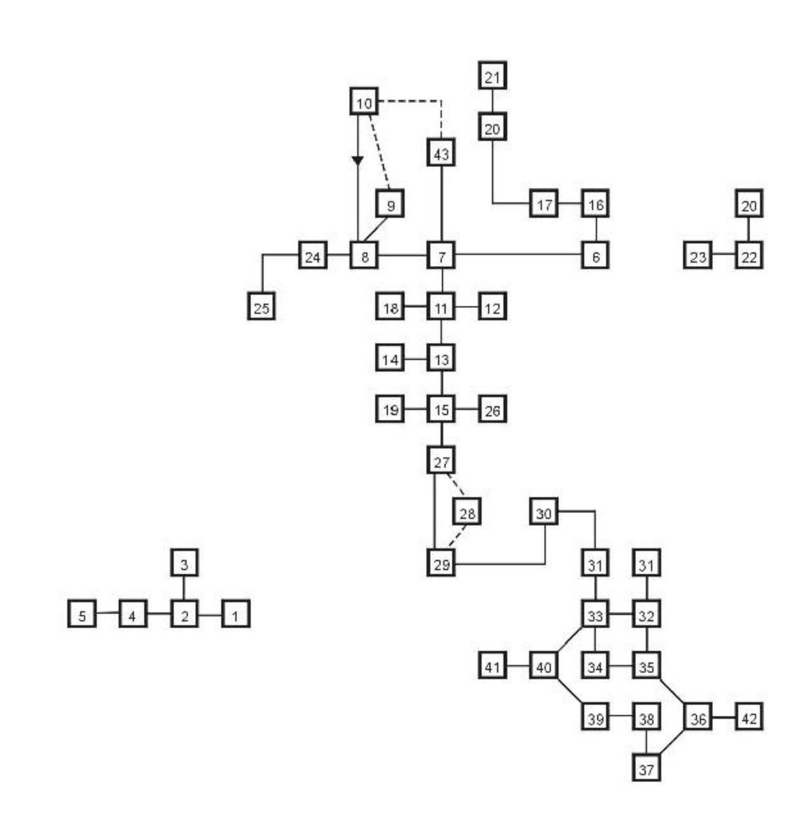
Es ist ein witziger Film über Hacker und wie sich die Filmemacher damals das Ganze vorgestellt haben. Manches davon wirkt heutzutage unfreiwillig komisch, anderes war aber der Zeit weit voraus.
Auf jedem Fall kann ich diesen Film jeden Retro-Computer Fan (Und nicht nur Spectrum Usern) wärmstens ans Herz legen
Schade nur dass die Bildqualität der Filme auf SevenLoad nicht optimal ist, aber ich schätze dass es ein wahrer Fan verkraften wird

Leszek Chmielewski

# Revenge of the Space Pirates (1)

Liebe Adventurefreunde,

heute haben wir uns das Programm "Revenge of the Space Pirates" vorgenommen und wollen zusammen mit euch wieder die schrittweise Lösung in Angriff nehmen. Bekannterweise besteht dieses Adventure aus zwei Teilen und heute ist zuerst logischerweise einmal Teil eins dran. Das Programm stammt aus der Feder von Larry Horsfield, der in Adventurekreisen auch kein ganz Unbekannter ist. Da es bei diesem Programm jedoch vorneweg etwas mehr zu sagen gibt, wollen wir uns hier nicht lange aufhalten und gleich zur Hintergrundgeschichte dieses Adventures kommen.







Der Spieler verkörpert einen gewissen Mike Erlin, der vor 6 Monaten das Raumschiff Galaxis entdeckt und so der Menschheit die Möglichkeit gegeben hat, den Weltraum zu erkunden und zu besiedeln. Mehrere Schwesternschiffe wurde im Erdorbit konstruiert und wir sind stolz zum Captain befördert worden zu sein sowie das Kommando über die Christopher Columbus erhalten zu haben. Seit wir die Galaxis entdeckt haben, hatten wir viel Zeit um uns auszuruhen und unseren Hobbys nachzugehen, doch das findet ein abruptes Ende als wir erfahren, daß der Mond Psia von Weltraumpiraten überfallen und die hohe Priesterin Jaelaine gekidnappt wurde. Als wir auf Psia ankommen, werden wir von der Weltraumbehörde informiert, dass die Truppen auf dem Mond von den Weltraumpiraten relativ überrascht und förmlich überrannt wurden, zumal niemand mit einem Angriff auf Psia gerechnet hatte. Der Angriff konnte nur der Entführung der hohen Priesterin gedient haben, denn es wurde wenig Schaden an den Einrichtungen und der unterirdischen Stadt angerichtet, in der die Bevölkerung von Psia lebt. Ein paar Leben waren jedoch trotzdem zu beklagen und nach Aussage der Weltraumpolizei lag die Schuld bei den Piraten. Die Piraten sind mit Jaelaine entkommen und niemand weiß, wohin man sie gebracht haben mag. Jedoch auch zwei Piraten kamen bei der Aktion ums Leben, wovon sich einer nach seiner Verhaftung und Verwundung selbst das Leben nahm. Natürlich wurden die Körper untersucht, aber alles was man gefunden hat, war ein Feuerzeug in der Tasche eines Piraten. Auf diesem Feuerzeug war die Reklame für ein Fitnessstudio auf dem Planeten Daris. Dieser Planet liegt nur ein paar Parsecs von der Erde entfernt in einer wenig besiedelten Gegend des Universums. Die Piraten wurden als Mitglieder der galaxieweiten Terrorvereinigung " The Brotherhood of Space" entlarvt. Aufgrund einer abgehaltenen Abstimmung sollte ein Angriff auf den Planeten erfolgen, doch wir hielten dies für eine Aktion mit wenig Erfolgsaussichten. Schließlich konnten wir alle überzeugen, daß es das Beste wäre, wenn wir uns allein auf den Weg machen würden, um Jaelaine zu suchen und zu retten. Wir wurden mit falschen Papieren und Dokumenten ausgestattet, da unser Name zu bekannt im Universum ist. Eine kleine Flotte wurde zudem in die Nähe von Daris entsandt, um uns im Notfall zu unterstützen. Der Kommandant wies uns an, sich bei ihm zu melden und den Codenamen Merlin zu benutzen, wenn wir Jaelaine gefunden haben. Dies diene unserer Identifikation. Um kein Aufsehen zu erregen, beschlossen wir auf dem normalen Weg nach Daris zu reisen. Unter Benutzung des Passagierschiffes Valkyrie gelangen wir drei Wochen

später nach einer wunderbaren Reise nach Daris und stehen am Ankunftsgebäude. Was wird wohl auf uns warten?

Soviel zu der doch recht umfangreichen Hintergrundstory. Doch bevor wir uns nun dem abgedruckten Plan mit seinen Locations und Gegenständen widmen, noch ein paar Anmerkungen zur Bedienung. Wie bei den meisten Programmen läuft die Eingabe über das bekannte Hauptwort/Verb System. Der Parser versteht jedoch auch komplexere Inputs. Die Bewegung erfolgt über die bekannten acht Kompassrichtungen sowie up und down. Das Climb-Kommando jedoch ermöglicht es uns auch in oder auf Gegenstände zu klettern. Das Sichern und Laden von Spielständen verläuft Spectrum-typisch über die entsprechenden Kommandos jedoch ist auch ein RAM-Save oder RAM Load möglich. Dies erfolgt automatisch im Hintergrund, wenn eine Position auf Band gespeichert oder von Band geladen wird. Am Ende des ersten Teils werden wir automatisch aufgefordert unsere Position zu sichern um mit diesem Stand zu Beginn des Teiles zwei fortfahren zu können. Am Beginn des zweiten Teiles kann es vorkommen, dass wir Gegenstände, die wir am
Ende des ersten Teiles bei uns hatten, nicht mehr im Besitz haben. Dies hängt mit Speicherplatzmangel zusammen. Es betrifft jedoch nur solche Objekte, die wir im zweiten Teil nicht benötigen, so dass es für unser Fortkommen keine Auswirkungen hat. Bei einigen Gelegenheiten im Adventure kann es vorkommen, dass uns der unvorhersehbare Tod ereilt. Das Programm bietet in einer solchen Situation eine sogenannte "Auferstehungsroutine" an. Sollten wir sie annehmen, so befinden wir uns wieder an der letzten RAM-Save Position. Sollten wir noch keinen RAM-Save gemacht haben, so starten wir am Beginn des Adventures. Im Laufe des Programms werden wir auch die Notwendigkeit haben, mit einigen Personen in verbalen Kontakt zu treten. Dies machen wir einfach durch die Benutzung ihres Namens oder Berufes (z. B. SHOPKEEPER "HELLO" oder SIMON "GOODBYE"). Die letzte Eingabe kann man durch AGAIN oder A wiederholen, Score gibt uns unseren aktuellen Punktestand an wovon wir je Teil maximal 250 sammeln können, also 500 in beiden Teilen. Es gibt auch ein paar abgekürzte Kommandos, die manchmal etwas Tipparbeit ersparen. Sie lauten:

G = GET T = TAKE DR = DROP X = EXAMINE
SR = SEARCH L = LOOK C = CLIMB RS = RAMSAVE
RL = RAMLOAD I = Inventory Q = QUIT R = REDESCRIBE

Im zweiten Teil des Adventures gibt es noch folgende Abkürzungen:

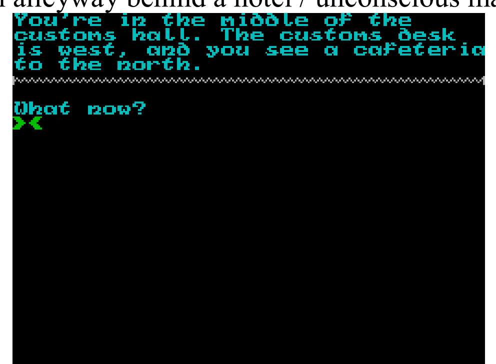
DU = DUCT GR = GRILLE H = HOLE
Dies soll nur vollständigkeitshalber bereits an dieser Stelle erwähnt werden.

Noch ein paar Hinweise:
Das flashlight ist ein so genannter Red Herring, also kümmern wir uns nicht darum. Sollten wir den Wunsch verspüren unsere Kleidung zu wechseln, dann sollten wir dies ausschließlich im Hotelzimmer oder in der Umkleide der Sporthalle tun. Wir erhalten 50 Credits für jeden Tag in dem wir in das Fitnessstudio zur Arbeit gehen (braucht man um den Crystal zu bezahlen) Wenn wir nach unserem ersten Besuch am scrapy yard fence, rope und mat zurücklassen, sind sie am nächsten Tag nicht mehr da, wenn wir mit dem Lastwagen zurückkehren.

Nun aber wirklich genug der Einleitung. Widmen wir uns dem abgedruckten Plan.

01) Standing in the customs hall of Darisopolis shuttle port
02) In the middle of the customs hall / official
03) In the cafeteria
04) Standing by the customs desk / official
05) Standing outside the shuttle port building
06) In the main street A (modern buildings - narrow street north)
07) In the main street B (south shopping precinct)
08) In the main street C (north hotel)
09) In the foyer of a small hotel
10) In the hotel room / window, bed
11) In the shopping precinct A / forcer, rope (near hire - buy shop)
12) In the hire - buy shop
13) In the shopping precinct B (near newsagent)
14) In the newsagents
15) In the shopping precinct C (near loading bay) / security guard
16) In hort street (near fogg's gym)
17) In the gym reception / manager, notice
18) In the job centre / clerk
19) In the sportswear shop
20) In the main gym area
21) In a store room / equipment, old rubber mat
22) In the changing room / group of tough looking men
23) In the showers / group of men
24) In the park / bench
25) Sitting on the bench / two men
26) In the ladies boutique / expensive lingerie
27) In the loading bay / lorry
28) In the driver's cab of the lorry / driver's ID badge
29) On the south side of the loading bay / fence
30) Standing on top of the lorry
31) By the fence in the scrap spaceship yard
32) Standing in the spaceship scrap yard A
33) Standing in the spaceship scrap yard B
34) Standing in the spaceship scrap yard C
35) Standing in the spaceship scrap yard D
36) Standing in the spaceship scrap yard E / mail courier
37) Standing in the spaceship scrap yard F
38) Standing in the spaceship scrap yard G
39) Standing in the spaceship scrap yard H
40) Standing in the spaceship scrap yard I / space freighter
41) In the control room of the freighter / consoles, walls,

navigation
computer, compartment, crystal
42) In the tiny control room of the mail courier / navigation computer, panel,
compartment
43) In an alleyway behind a hotel / unconscious man, diary




Das waren auch schon alle Locations und Gegenstände des ersten Teiles. Kommen wir nun aber sofort und ohne Umschweife zur schrittweisen Lösung.

1 (lighter, ID, credit card und travel documents), X LIGHTER ("Fogg's Gym, Hort Street, Darisopolis"), W, LOOK AROUND, X OFFICIAL (wir bemerken ihn), N, BUY DRINK, S, X OFFICIAL (kennen wir nicht), W, SHOW ID, GIVE DOCUMENTS, W, WAIT, WAIT, WAIT, WAIT (wir besteigen einen Bus, der uns in die Stadt bringt), W, LOOK AROUND (im Norden ist eine Allee), W, N, READ TARIFF, SIGN REGISTER (zu unserem Zimmer), X WINDOW, X BED, SLEEP (wir erwachen am Montag), S, E, S, E (Shop), READ LIST, BUY FORCER, X FORCER, BUY ROPE, X ROPE, BUY LEAD, X LEAD, W, S, W, BUY MAP, READ MAP, E, S, LOOK S (nichts da), N, N, N, E, FIND HORT STREET (mit Hilfe der Landkarte - das klappt überall), N, W, X MANAGER, READ NOTICE, E, S, W, S, W (die Arbeitsvermittlung), READ JOBS (wir müssen vorher im Fitnessstudio gewesen sein), CLERK "JOB 7135" (wir erhalten einen Fragebogen), E, S, S, W, BUY PE KIT, E, N, N, N, W, N, REMOVE CLOTHES, DROP CLOTHES, WEAR KIT, S, E, E, N, W, GIVE SLIP (wir werden eingestellt und nehmen ein paar Stunden), N, SEARCH EQUIPMENT, GET MAT, X MAT, S, D, E, S, W, W, N, SLEEP (wir erwachen - Dienstag), S, E, E, N, W (wir arbeiten wieder - eine Gruppe junger Männer betritt die Dusche), W, LISTEN (wir hören etwas von einem Treffen im Park), FIND PARK (wir brauchen wieder die Landkarte), DROP MAP, N, D, E, S, W, W, W, SIT, WAIT (die Männer kommen an), X MEN, LISTEN (Das Passwort für nächste Woche ist "pluto"), U, E, E, S, S, S, LOOK S (hier ist jetzt ein Lastwagen), E, X LINGERIE, START FIRE (wir brauchen den Anzünder - raus aus dem Laden), S, X LORRY, ENTER CAB, SEARCH CAB, 1 (wir haben jetzt die ID-Karte des Fahrers), X BADGE, WEAR BADGE, X CONTROLS, X HANDBRAKE, RELEASE HANDBRAKE (der Lastwagen rollt abwärts bis zum Zaun), LEAVE CAB, CLIMB ON LORRY, X FENCE, PUT MAT ON FENCE, HOOK ROPE ON FENCE, CLIMB ROPE, S, W, S, E, SE, X COURIER, SW, N, W, NW, X FREIGHTER, W, X WALLS (13930), X CONSOLES, X COMPUTER, X COMPARTMENT, X CRYSTAL, REMOVE CRYSTAL, E, NE, S, E, SE, E, X CONSOLES, X COMPUTER, X PANEL, REMOVE PANEL (mit Hilfe des Kolben), X COMPARTMENT (13929), GET PANEL, X PANEL (13922 - neue Frequenz), DROP PANEL, W, NW, N, W, N, CLIMB ROPE, GET MAT, GET ROPE, D, N, N, N, N, E, SHOPKEEPER "TUNE CRYSTAL", SHOPKEEPER "13922" (Ticket), X TICKET, N, W, N, SLEEP (wir erwachen - Mittwoch), X WINDOW (da ist etwas - in der Allee), OPEN WINDOW, CLIMB WINDOW, X MAN, SEARCH MAN, READ DIARY (wir notieren: Waystar - 4361 9292), READ DIARY (wir notieren: "Venus"), DROP DIARY, S, E, N, W (letzte Bezahlung im Fitnessstudio), S, W, W, N, REMOVE KIT, DROP KIT, GET CLOTHES, WEAR CLOTHES, S, E, S, E, GIVE TICKET (wir bekommen den Kristal), W, S, S, S, ENTER CAB, RELEASE HANDBRAKE, LEAVE CAB, CLIMB ON LORRY, PUT MAT ON FENCE, HOOK ROPE ON FENCE, CLIMB ROPE, S, W, S, E, SE, E, PUT CRYSTAL IN BRACKET, INPUT 43619292, LAUNCH COURIER.

Jetzt den Spielstand speichern für den zweiten Teil - 250/500

Das war es auch schon für heute. Bis zum zweiten Teil unseres Adventures.

(c) 2007 Harald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Raubling

This adventure solution is about the program „Revenge of the Space Pirates“ which has been written by Larry Horsfield. It is a two part adventure and today we will have a look at the first part. But in the beginning, we just Have to know, what is the story behind:
In this adventure we play the role of Mike Erlin and we just have been announced as captain of the Christoph Columbus. We were told that the moon Psia has been assaulted by space pirates and the high priestess Jaelaine has been kidnapped. The pirates are members of the so called „brotherhood of space“ and nobody would have thought about a attempt to the moon at this time. After the attempt the administration has investigated, that the center of the pirates hidden identity is on Daris, a moon only some parsecs away from earth. We get the task to fly to Daris and rescue the high priestess. We were supported by a little fleet of fighting ships and our codename for this operation is Merlin. So the adventure may begin.......

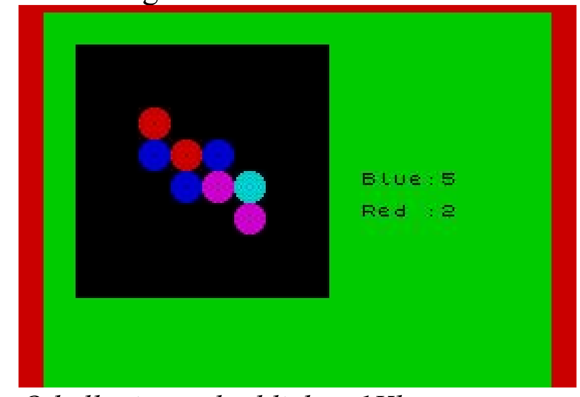
So lets start together and have a look on the solution and The printed map in order to solve the game.

## Dr Beep's Spectrum Tagen in 2008

In Jahr 2008 sollte ich mehrere Spiele ins MiniGameCompo einsenden. 2007 war ich zu spät für WORLDBAR - BOARDGAME
in den 4K Wettbewerb. Dieses Jahr habe ich das Spiel noch eingeschickt. Auch im 1K Wettbewerb habe ich mehrere Spiele eingeschickt. Diese Spiele sind:
- 1K Othello
- Amaz1ng
- Freecell
- SOKOB-ONE
- CUBE

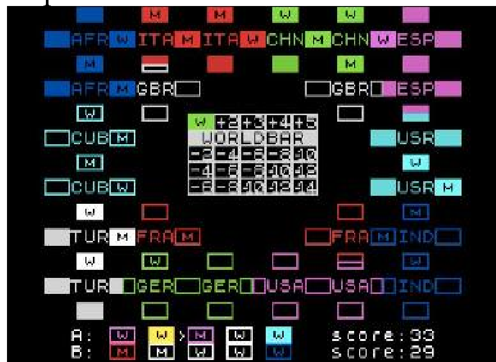
Zwei dieser Spiele sind MC Versionen von dem Oneliner-wettbewerb aus 2007 ; 1K Othello und CUBE.

In 1K Othello spielt man Othello gegen einander oder den Rechner.
Auch hat man die Möglichkeit einen schweren oder einfacheren Gegner zu wählen.




*Othello, in unglaublichen 1Kb*

In CUBE spielt man den Film CUBE nach.




*World Bar*

Amaz1ng ist ein 3D Labyrinth Spiel.

SOKOB-ONE sind 26 Sokoban-puzzles in 1K.

Freecell ist ein Kartenspiel welches auch in Windows verfügbar ist.

Diese Spiele haben alle im 1K Wettbewerb mitgemacht. Leider wurden die Wahlen zum besten Spiel von C64 Benutzern missbraucht.
Siehe: MINIGAMECOMP.ORG.UK

Die Karte von Freecell habe ich auch benutzt für das Spiel HALLIMAN.
Dieses Spiel habe ich für Wo gemacht damit er immer an uns denkt. Hierzu gibt es noch keine Rechner-Intelligenz, aber das werde ich noch versuchen.

Andere 1K Spiele, die ich auch gemacht habe, aber für den Wettbewerb zu spät waren:
- Tracers
- Bouncing Balls

Tracers sind 100 'Pathfinding'-Puzzles in 1K
Bouncing Balls sind 2 Spiele in 1K. Mann spielt das Spiel MORE BALLS oder LESS Balls.
Bei MORE BALLS werden immer mehr bewegende Bälle am Bild gebracht und soll man nicht einen andere Ball begegnen. Bei LESS BALLS sollte man so schnell wie möglich alle Bälle abräumen. Die benötigte Zeit wird für einen Rekord reichen oder nicht.

Aus WORLDBAR - BOARDGAME habe ich auch noch WORLDBAR - ARCADE GAME gemacht.
Hierbei spielen Rechner und Spieler gleichzeitig und man gewinnt das Spiel nur mit Schnelligkeit.

Auch heute mache ich noch immer Spiele. Für 2008 und 2009 habe ich noch tolle
Ideen. Bis nächsten Spiel.

Außer HALLIMAN sind alle Spiele verfügbar auf WWW.WORLDOFSPECTRUM.ORG

Johan "Dr Beep" Koelman

# SINTECH - Geschichte eines Unternehmens

1994 - Kommerzielle Spectrum-Magazine sterben aus, Softwarehäuser produzieren nicht mehr für den Spectrum.
SINTECH wird gegründet

1995 - Hardware wird rar, Megademos entstehen. User brauchen Megabytes
SINTECH vertreibt das MB02

1996 - Software ist im Einzelhandel kaum noch zu bekommen
SINTECH importiert Top-Titel aus Tschechien und der Slowakei

1997 - Der Spectrum wächst durch das World-Wide-Web
SINTECH bringt sein Angebot Online auf eine Homepage

2000 - Die Welt blickt ins neue Jahrtausend
SINTECH vertreibt neue Hardware aus Tschechien

2001 - Das Internet boomt
SINTECH eröffnet seinen ersten Webshop

2002 - Der Handel mit gebrauchten Artikeln wächst vor allem durch Auktionshäuser
SINTECH erweitert sein Angebot durch Aufkäufe ungebrauchter Lagerbestände an Spectrum Hardware

2004 - Der PC hat längst die absolute Herrschaft übernommen. Alles dreht sich nur noch um mehr Megabytes, Megahertz und grössere Bildschirme
SINTECH bringt PC Zubehör an den Spectrum, Bildschirme mit Video-Modulator und VGA-Box, Tastatur mit Proface, Maus mit Kempston-Mouse-Interface.

2005 - Retro-Computing ist gleich neben der Dinosaurier-Ecke im Museum zu finden
SINTECH verkauft Retro-Bücher und nimmt an Retro-Messen teil

2007 - Kleine Speicherkarten leisten immer mehr, erfunden für Kameras sind sie längst teil von Computern.
SINTECH vertreibt das DivIDE und die Erweiterung für MB02 zum Betrieb von CF-Karten

2008 - Weltwirtschaftskrise
SINTECH eröffnet und erweitert Niederlassungen

Wir schwimmen mal gegen den Strom, mal mit. Aber stehen immer für Spectrumfreude pur.

Wann schauen Sie vorbei?